

South Park

- ¡Halla todas las armas!
- ¡Descubre todos los *password* para multijugador!

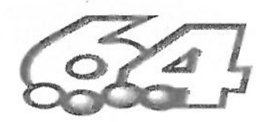
F-ZERO X

- ¡Guías para todas las pistas!
- ¡Pulveriza todos los récords!
- ¡Accede a la copa secreta!

1080° SNOWBOARDING

- ¡Domina todas las piruetas!
- ¡Practica los mejores combos!





TRES SUPERGUÍAS

SOUTH PARK
F-ZERO X
1080°

+

TRUCOS PARA CASTLEVANIA



TRES SUPERGUÍAS : SOUTH PARK, F-ZERO X, 1080° SNOWBOARDING Y TRUCOS PARA CASTLEVANIA

Gratis con el número 17 de Magazine 64

Edita: MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

Redacción: Es Decir S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 - Barcelona
Tel: 93 342 42 20

Maquetación electrónica: Sonja Albertin, Ferran Reig

Dirección Editorial
Editora: Susana cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Impresión: NOVO PRINT
Depósito Legal: B- 48212/97

Impreso en España – Printed in Spain

SUMARIO

¡Última hora!

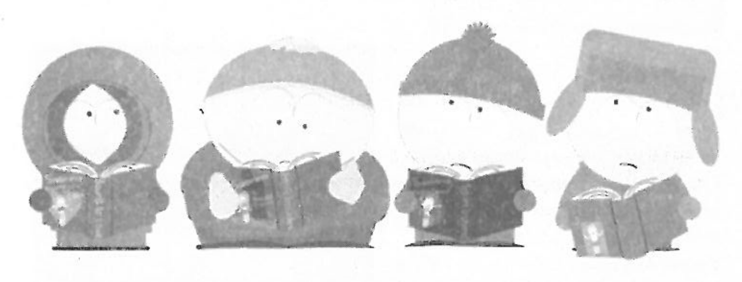
Amables espectadores, éstos son nuestros titulares de hoy: una división de tanques está arrasando South Park y pavos mecánicos atacan a la población civil. Una alianza extranjera ha logrado poner un soldado especial en medio de los combates, y nos llegan informaciones de que está repartiendo nieve como loco.

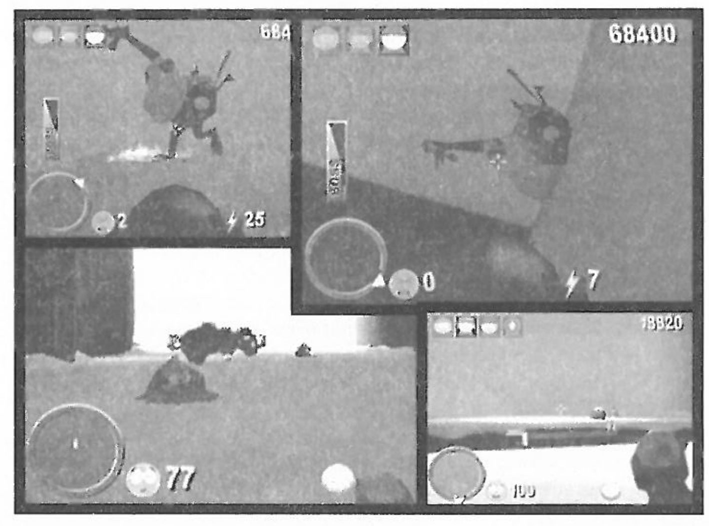
En nuestra sección de deportes les llevaremos a participar de la no menos violenta competición de F-Zero X. Prepárense también para caer entre rocas y precipicios con 1080° Snowboarding.

Nuestro enviado especial en Castlevania, desaparecido desde hace varios días, alcanzó a enviarnos un informe espantoso sobre las acciones de los vampiros en esta lúgubre localidad.

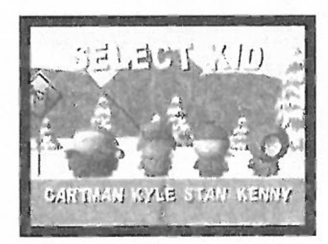


SOUTH PARK





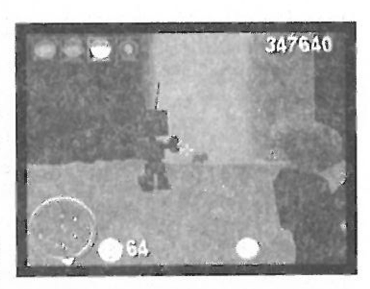
TRUCOS GENIALES



¿Cuál de ellos escoger?

No hay ninguna diferencia entre Cartman, Kyle, Stan y Kenny, así que escoger uno u otro es una cuestión de gustos.

Despacito



A medida que te vayas adentrando en el juego, no vayas muy deprisa. Los enemigos tienden a agruparse en manadas de grandes dimensiones. Si te mueves despacio podrás enfrentarte a ellos en pequeños grupitos, evitando así que vayan todos a la vez a por ti.

Un pasito hacia adelante y un pasito atrás

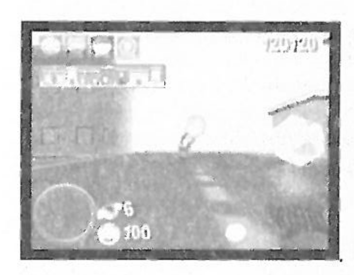
La estrategia más eficaz que tienes contra tus adversarios de South Park es andar hacia atrás, y disparar mientras ellos te van siguiendo. Como no hacen ningún esfuerzo por esquivar tus proyectiles, lo tendrás fácil.

No te duermas

Los objetos recogibles, como el de aumento de velocidad, el de inmunidad y el de doble velocidad de disparo no duran ni la mitad de lo que uno se esperaría. Así que aprovéchalos antes de que sus efectos se acaben.

Puedes correr

Si durante el juego dejas tanques en pie, y llegan a South Park, te verás forzado a luchar contra ellos al final del nivel. Asegúrate de que te los cargas todos antes de que destruyan la ciudad; de lo contrario tendrás problemas. AVISO: Si andas bajo de munición puedes dejar un par de tanques en pie. Cuando te enfrentes a ellos al final del nivel, deja que destrocen la mayor parte de los edificios antes de acabar con ellos. Así podrás recoger la munición que quedará al descubierto. No tardes demasiado en eso, porque los residentes de South Park se irán a vivir a las montañas con Scuzzlebutt.



No desperdicies

Para aprovechar al máximo los objetos disponibles de munición y salud, recógelos sólo cuando verdaderamente los necesites. Por ejemplo, no recogas Cheesy Poofs cuando tu salud esté por encima de 90; espera a que esté a 90 o por debajo, para así no desaprovechar los paquetes. Esto te permitirá poder volver atrás por el nivel cada vez que estés bajo de munición o salud. Y, como todos sabemos, esto es de gran valor en un juego de estilo "shooter" en primera persona.

Accesos

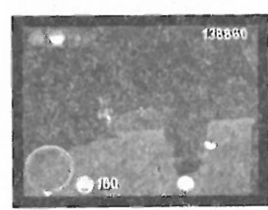
Algunas áreas son accesibles sólo una vez has matado a un número dado de enemigos. Si te quedas encallado en algún sitio, prueba a volver hacia atrás para buscar una pandilla de malos que puedas cargarte.

No dejes de correr

Cuando te encuentres con adversarios que lanzan proyectiles de algún tipo, no dejes de moverte, para así evitar que te den. Los botones de disparo son esenciales para avanzar por South Park. Sin ellos estás perdido.

Reconfigurar los puntos de mira

Cuando utilices la configuración de control Brown-Eye, los botones C-arriba y C-abajo moverán la cabeza de tu chaval arriba y abajo, y puede que tengas problemas al intentar volver la vista a su posición inicial. Prueba de darle un par de toquecitos a cualquier de los botones para conseguir que la pantalla se ponga como estaba al principio.



¡Ni títere con cabeza!

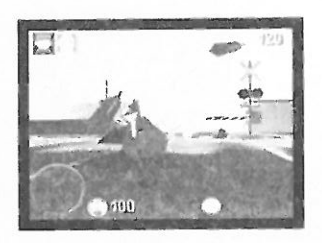
¿Te has fijado en esos animalillos tan monos y entrañables que andan sueltos por el mundo de South Park? Pues no los tienes que dejar con vida por el mero hecho de que sean indefensos y no pongan en peligro tu misión. Puedes cargártelos con un buen pelotazo de nieve, y cada uno que elimines se tendrá en cuenta al computar tu puntuación al final del nivel. No te pierdas el parpadeo de ojos que hacen justo antes de palmarla. ¡Es auténtico!

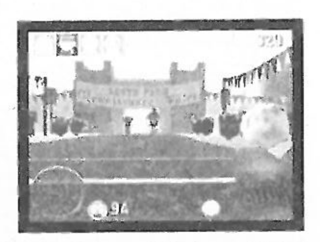
¿A esto le llamas compañerismo?

Antes de reunirte con otros chavales de South Park, lánzales algunas bolas de nieve cuando los veas. Podrás oír un buen lote de insultos de alta calidad.

EPISODIO 1-1

Tu primer objetivo es buscar a otros chavales por la ciudad. Los reconocerás por sus insultos, y podrás utilizar el radar para localizarlos, antes de pasar a la Renaissance Faire.



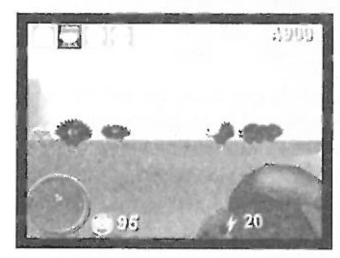




LA BOLA DE NIEVE

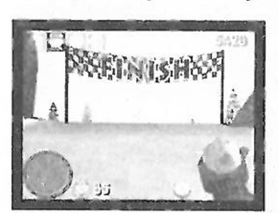
Es el arma estándar, y por eso también la menos potente de todas. Pero como la nieve no se acaba nunca, no tendrás problemas de falta de munición. Tiene un buen alcance, y por eso va muy bien cuando quieres disparar a larga distancia. Puedes también frenar con ella los avances de los adversarios. La de nieve amarilla es el doble de potente y tiene mayor radio de explosión, pero tarda bastante en recargarse. Además, tendrás que practicar con ellas, porque pesan mucho.





● Una vez hayas llegado al Renaissance Faire, serás recibido por un pequeño ejército de pavos asesinos que se dedican a aterrorizar a los residentes de South Park. Avanza despacio dentro del área para atraerlos, y entonces ve marcha atrás hacia afuera a la vez que les lanzas bolas de nieve. Basta con una por cabeza para eliminarlos, así que no tardarás en acabar con ellos.

● Justo después del Renaissance Faire hay una pequeña cueva (a tu izquierda) que contiene Cheesy Poofs y un brebaje de aumento de velocidad. Recupera la salud que hayas perdido antes de continuar hacia la colina, donde te espera otro grupo de pavos.



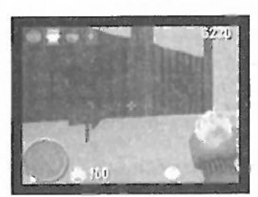


DODGE BALL

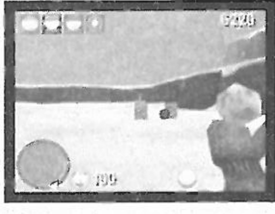
La Dodge Ball, al ser muy poderosa y rápida, es la mejor arma contra los enemigos pesados, como los tanques y los robots. Además, tiene la ventaja de que rebota de toda superficie, lo que permite que si has fallado pueda rebotar y explotar en la cara de tu enemigo. Utiliza el tiro fuerte para sacarle el máximo rendimiento a esta arma peligrosa.

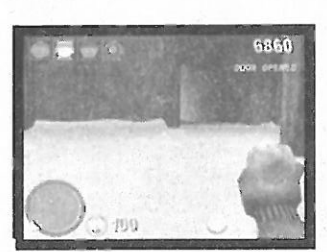
● Cuando llegues a la primera reja de los pavos, gira a la derecha y atraviesa la pared para encontrar un montón de objetos. Un poco más adelante hay otra reja de pavos, pero ésta no se abrirá hasta que no elimines el grupito que obstruye la puerta. Lanza bolas de nieve al grupo principal de pavos y elimina los que andan sueltos cuando se te acerquen demasiado. Una vez se abra la puerta, tendrás a unos cuantos pavos más para matar antes de poder llegar a la línea de meta.

EPISODIO 1-2

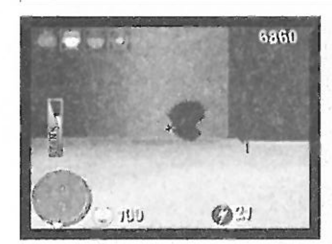


● Recién empezado este nivel, encontrarás un corral de pavos. Si miras a tu derecha, verás algunos ítems (AVISO: Si eres un poco "pavoroso" sáltate el trozo siguiente). Camina hasta ellos y lucha contra los que abran las rejas detrás de ti. Utiliza los Dodge Balls para abrir las puertas siguientes. Habrá un grupo bastante grande de pavos vigilando unos potenciadores que están escondidos en la cueva.





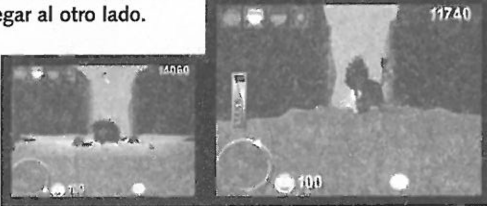
● Una vez hayas completado esto, ve al otro lado de la colina para enfrentarte al primer tanque del juego. No te causará muchos problemas, excepto al final, cuando se lance con todas sus



fuerzas en un último intento desesperado para alcanzar la ciudad. Persíguelo o simplemente acaba con él mediante un par de Dodge Balls.

● Hay algunos tanques más que te tendrás que cargar en el área siguiente. Mantente a distancia y utiliza las bolas de nieve para destruirlos, junto con los tanquecitos que van dejando por el camino.

● Cuando llegues al gran agujero que hay en el suelo, pásalo andando de puntillas por su borde. Utiliza los barcos para cruzar el río y llegar al otro lado. Sírvete de bolas de nieve para destrozar los enemigos restantes que encontrarás vigilando la línea de meta, y pasa al nivel siguiente.



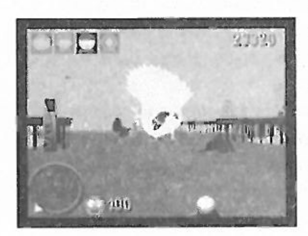
EPISODE 1-3

PISTOLA LANZA-DESATASCADORES



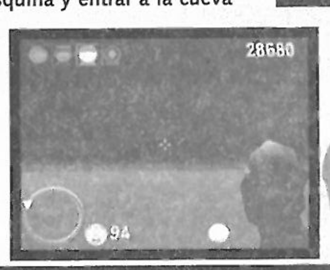
La pistola lanza-desatascadores es un ítem bastante poderoso, y tiene la ventaja que puedes recuperar los proyectiles que lanzas. Esto significa que si es un arma que te gusta, no tendrás problemas de munición. Lo único es que requiere tiempo para recargar, así que es mejor utilizarla contra enemigos de tierra que estén distantes.

● Pasa de largo la casa del cocinero y entra dentro de la cueva. Encontrarás que hay docenas de pavos que te estarán esperando, así que dependerás de tu radar para maximizar tus probabilidades de supervivencia. También encontrarás la tira de objetos recogibles escondidos allí dentro que te servirán para luchar contra esos malvados pavos.



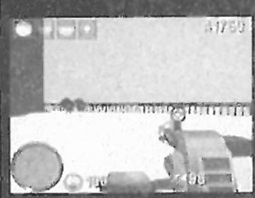


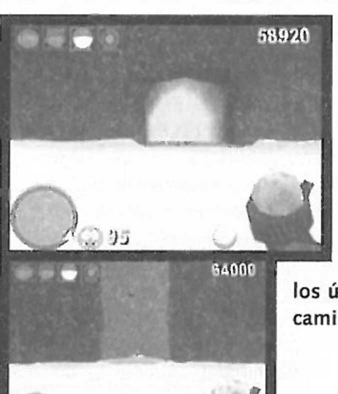
● Una vez hayas pasado la caverna y te encuentres encima del puente, te verás rodeado de pavos. Mata primero a los que tienes detrás, de forma que tengas espacio para poder moverte y así cargarte a los otros. Pasar la esquina y entrar a la cueva siguiente es el camino a seguir.



PISTOLA DE DARDOS-ESPONJA

La frecuencia de disparos por segundo que tiene esta arma es fenomenal. El único problema es que el daño que causas con ella es mínimo. Sólo si riegas a tu enemigo de forma prolongada le causarás algún daño significativo. La pistola de dardos-esponja es buena para ser utilizada contra grupos de enemigos, como los pavos de la cueva. Los enemigos que sean un poco más resistentes necesitarán la versión potenciada del arma y buena puntería (recuerda que la puedes cargar en cualquier momento, dejándola lista para usar, sin necesidad de disparar).





● Ábrete paso a través de las aves asesinas hasta llegar otra vez afuera. Cárgate a todos los tanques y sigue pasado los puentes hasta que veas un desatascador. En vez de ir por la derecha, sigue adelante para así encontrar una área secreta llena de potenciadores. Una vez hayas recogido todo, vete y acaba con los últimos pavos que verás por el camino que conduce al jefe.

¡JEFE!

Siguiendo la idea de los pavos, tu último enemigo es, en efecto, un pavo mecánico gigantesco. Para cargártelo tendrás que ir detrás de él y darle con bolas de nieve a la diana que tiene sobre su espalda. Es fácil de combatir, así que no vale la pena malgastar la munición que has ido recogiendo a lo largo del nivel. Si necesitas un aumento de salud, busca los paquetes de Cheesy Poofs que el monstruo mecánico tenía guardados.

EPISODE 1-4



● ¡Ay, que la liamos! Persigue al pavo gigante y lánzale todo lo que tengas (al final del nivel igualmente te quitan todas tus armas). Permítete unos segundos para subir las escaleras y recoger los ítems que hay arriba. Te pueden servir en la lucha.

● Si el pavo al final consigue llegar a la ciudad, lo que pasará es que irá fabricando tanques y la lucha se hará más difícil aún. No dejes de rodearlo, disparándole a la vez que esquivas a los tanques.



● Cuando haya recibido un cierto grado de daños, se sentará y utilizará su láser para pillarte desprevenido. No pares de dar vueltas a su alrededor disparándole, para acabar con él.

EPISODIO 2-1

● Contra los clones utiliza las bolas de nieve amarillas. No te olvides de apartarte cuando ellos te lancen sus bolas de nieve (fíjate en el movimiento de cabeza que hacen justo antes de lanzar). En cuanto a los tanques, utiliza los Dodge Balls para debilitarlos. Ve haciendo lo mismo con cada uno de ellos antes de que se acerquen demasiado a la ciudad.



MUÑECOS TERRANCE Y PHILLIP

Los muñecos T+P, muy efectivos y altamente tóxicos, causan problemas a cualquier ser viviente que entre en contacto con su hedor. Los muñecos Terrance explotan al entrar en contacto con cualquier objeto, dejando en su lugar una pequeña nube verde. Por otro lado, hay los Phillip, que aunque producen un gas mucho más tóxico, no hay garantía de que funcionen al momento. Encontrarás los muñecos detrás de una de las casas a tu derecha.

MR HANKY

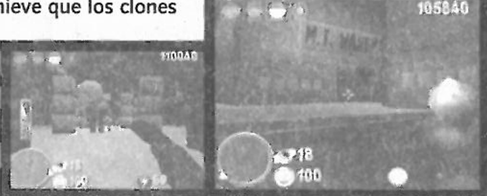
Por lo que hemos podido averiguar, el Christmas Poo actúa como semi-escudo, y daña a cualquier adversario que entre en contacto con él. Lo encontrarás detrás de las casas que hay a la izquierda del ayuntamiento.

● Si hay algún tanque que ha conseguido llegar hasta la ciudad, tendrás que cargártelo antes de que destroce todo al final del nivel.

EPISODIO 2-2

● Utiliza las bolas de nieve para matar los clones del almacén, y pilla todos los ítems que hay dentro antes de salir afuera a hablar con Chef.

● Date la vuelta y entra dentro del siguiente almacén donde encontrarás varios tanques que tendrás que eliminar. Esquiva las bolas de nieve que los clones te irán lanzando y concéntrate en matar a los enemigos principales.



LANZADOR DE VACAS



Uno de los ítems que dio mucho de que hablar antes de que apareciera el juego, es exactamente lo que su nombre indica: una máquina diseñada para lanzar vacas. El impacto inicial provoca daños, pero además aparece una pequeña nube de gas que añade tormento a la pobre víctima. No obstante, a causa de su lenta frecuencia de disparo (y su escasa munición) recomendamos que se utilice sólo contra objetivos lentos o estáticos. Lo encontrarás encima de la puerta del almacén por donde has entrado.



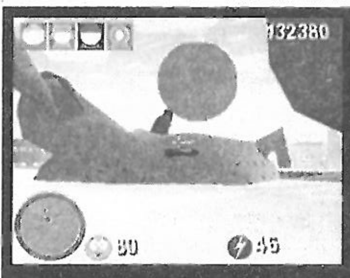
● Sigue hasta llegar al sitio siguiente, que es una área de almacenamiento al aire libre. Allí encontrarás más clones y tanques que están a la espera de ir en dirección a la ciudad. A medida que vayas avanzando por la carretera, te darás cuenta de que te tienes que cargar los tanques rápidamente, ya que la señal que indica la entrada en South Park no está muy lejos de aquí.

● Una vez hayas eliminado a los tanques de la zona, dedícate a buscar objetos en los almacenes. Entonces, sube la escalera del último almacén, donde verás un agujero del cual emana una luz verde fosforescente. Baja por él y ve hacia el aparato alienígena, donde podrás presenciar una escena en que Cartman lo destruye.

EPISODIO 2-3

● La ciudad está plagada de clones malvados. La erradicación del problema, que emana del museo, está en manos de los chavales de South Park. Explora la ciudad despacio, utilizando el radar para localizar a los clones, y rastrea el área en busca de munición. Siempre y cuando mantengas las distancias, puedes derrocar a los clones mediante bolas de nieve. Así te ahorras las armas de calidad para utilizarlas contra el jefe.





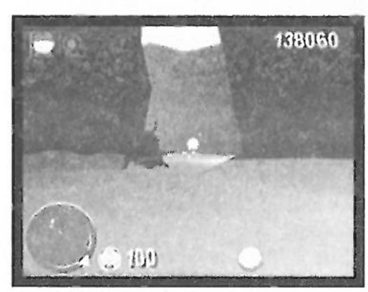
¡JEFE!

El punto débil de este bicho es la pupila gigante que tiene en la parte izquierda de su repugnante cuerpo (que es la parte que se mueve hacia ti). Elige tu arma más poderosa y mantente lo más alejado posible de él, dándole vueltas cuando se acerque demasiado. Apunta al ojo e ignora los clones que irá produciendo. Recuerda tomar los Cheesy Poofs si tu salud empieza a bajar. Cuando le hayas dañado lo suficiente, se convertirá en una masa de puré y la ciudad estará a salvo (al menos hasta el nivel siguiente).

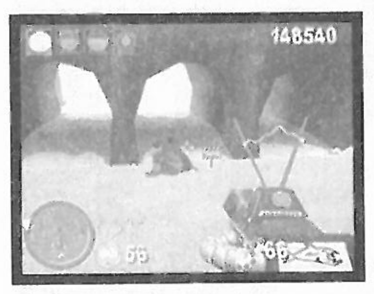


EPISODIO 3-1

● Rastrea el área en busca de las pocas armas que hay, y pilla al primer chaval. Sal de la ciudad para enfrentarte por primera vez a las vacas. Estas son difíciles de matar a causa de su velocidad y de su fuerza. Pero si vas caminando hacia atrás y lanzándoles bolas de nieve no sufrirás muchos daños (eso sí: no dejes que te acorralen, porque acabarían contigo en cuestión de segundos).

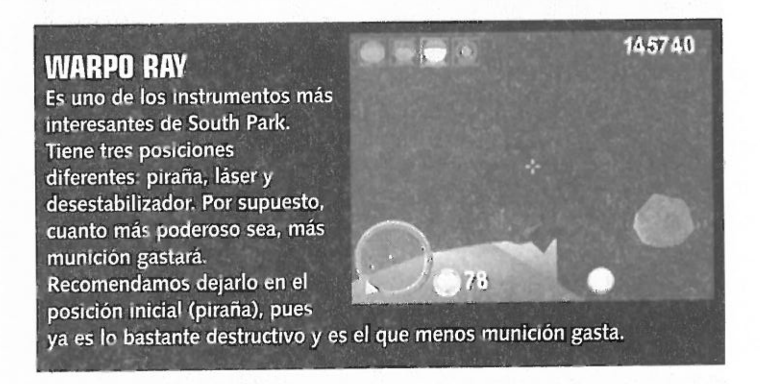


● Toma al resto de chavales y recoge los ítems que hay por aquí cerca antes de seguir adelante. Cuando llegues al agua, ponte a



nadar inmediatamente hasta la isla que hay en el centro. Cárgate al tanque con una de tus armas buenas, ya que no permanecen mucho tiempo. Desde aquí elimina a las vacas que veas con bolas de nieve.

● Salta al agua y déjate llevar por la corriente a través de la cueva que hay a tu derecha. Cuando salgas fuera, bordéalo. A tu derecha verás una arma nueva.



WARPO RAY

Es uno de los instrumentos más interesantes de South Park. Tiene tres posiciones diferentes: piraña, láser y desestabilizador. Por supuesto, cuanto más poderoso sea, más munición gastará. Recomendamos dejarlo en el posición inicial (piraña), pues ya es lo bastante destructivo y es el que menos munición gasta.

● Escala por las rocas que hay al otro lado del agua y sigue hasta que llegues a tres pequeños túneles. Cada uno de ellos tiene un potenciador dentro. Escoge uno de los tres y entra en él de frente, asegurándote que tienes el viento en tu dirección, de manera que te empuje hacia dentro.

● Ve consultando el radar por si hay naves espaciales, y pasa al área que tiene mucho terreno elevado (justo antes de la señal que indica la entrada a South Park). Ve hacia el segundo montículo y busca una parte que es más oscura que el resto. Es un pasaje secreto lleno de objetos disponibles que te irán de perlas en los niveles siguientes.

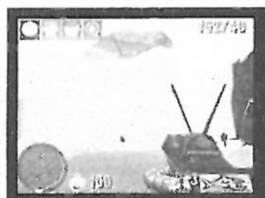
● Una vez hayas recogido todo, ve hacia la línea de meta para salir de este nivel.

EPISODIO 3-2

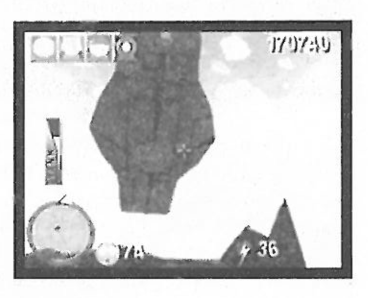


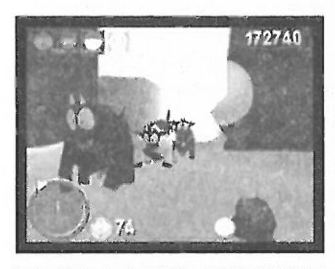
● Recoge los ítems que hay alrededor de la casa de Chef y cárgate a los tanques. Mantén los ojos abiertos para no saltarte la caverna que aparecerá a tu izquierda. Dentro hay una pistola de dardos-esponja.

● A continuación serás atacado por una manada de vacas. Manténte a distancia y lánzales bolas de nieve hasta que caigan muertas. Entonces ve a la cueva que hay cerca de aquí. Te conducirá a un sitio secreto donde hay una reserva de munición.

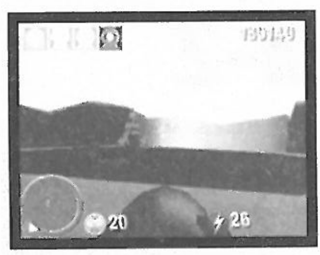


● Después de la reja llegarás a un pendiente, donde habrá una manada de vacas esperando arriba. A medida que te vayas acercando a ellas, te harán bajar otra vez. Tranquilízalas un poco con unas cuantas Dodge Balls. Entonces toma los potenciadores que las vacas estaban protegiendo.



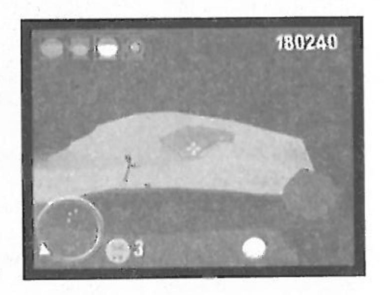


● El evento siguiente será una invasión de naves espaciales. Ponte encima del puente de madera para salir del paso de las vacas que hay debajo y para tener un buen sitio desde donde poder disparar.



● Cuando llegues al cráter, recoge los ítems que veas a su alrededor y baja por él. Gira a la izquierda para recoger munición para tus armas. Sigue las indicaciones para encontrar un grupo de alienígenas saliendo de su nave. Cárgatela rápido y entonces tira para atrás. De los alienígenas, cárgate primero al de color azul, porque es el más peligroso.

● Encuentra el siguiente gran agujero. Lanza primero algunas bolas de nieve amarillas hacia abajo para cargarte a los alienígenas que pudiera haber, y así podrás bajar por él sin peligro. Cuando salgas de la cueva empezarán a llover vacas. Muchas vacas. Saca un arma de las buenas y cárgatelas antes de que se te acerquen demasiado. Utiliza bolas de nieve normales para el francotirador alienígena que hay colgado arriba antes de seguir adelante.



● Te encontrarás más francotiradores alienígenas poco después de la siguiente remesa de vacas. Elimina el primero y pasa por delante de la roca para activar los otros (aparecen de repente en el radar). Vuelve a la cueva y mátalos uno a uno para evitarte complicaciones.

● Cuando llegues a la ciudad, ve directo hacia las naves espaciales, y utiliza tus mejores armas. Olvídate de intentar cargarte a los alienígenas; no te sale a cuenta.

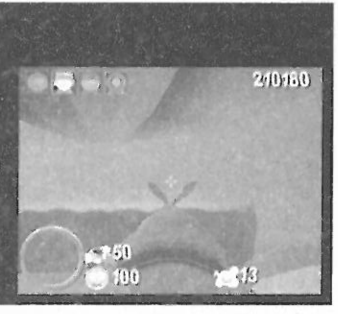
● Sube con carrerilla por la pendiente y toma la armadura que hay detrás de una de las casas antes de dirigirte hacia la salida.

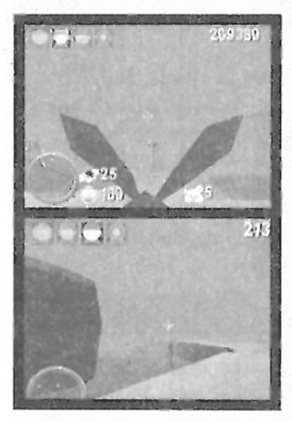
EPISODIO 3-3

● Mira por el borde por si encuentras ítems, pero NO mates al polluelo.

POLLO FRANCOTIRADOR

Al tratarse de un polluelo, la munición que utiliza este ítem son, naturalmente, huevos. Éstos dañan muy en serio todo lo que tocan. Además, puedes apuntar a tu objetivo desde una gran distancia, gracias a la capacidad que tiene y que le permite además ver a través de la niebla espesa que hay en South Park.

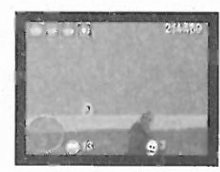




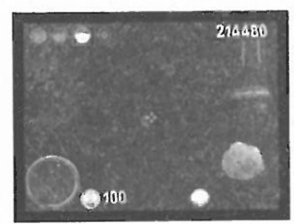
● Utiliza el pollo francotirador para derrocar a todos los alienígenas que hacen turno de guardia alrededor de la nave madre. Vendrán más alienígenas para suplantar a los que hayan perecido, pero llegará un momento que pararán y ya no habrán más en el área.

● Salta de la cornisa pero manténte cerca de la pared. Sigue avanzando hacia la derecha. Al cabo de poco rato tu radar captará la presencia de uno o dos alienígenas. Utiliza las bolas de nieve para cargártelos, junto a los nuevos que los suplanten, hasta que ya no queden más.

● Repite el proceso de avanzar, parar, y matar a los alienígenas hasta que salgan los dos de color azul de la nave. Elimina a ambos. Uno de ellos dejará caer la llave de la nave madre. Recoge todos los ítems del alrededor (saltando por encima del tronco que hay en la caverna para descubrir una habitación secreta) antes de recoger la llave.



EPISODIO 3-4



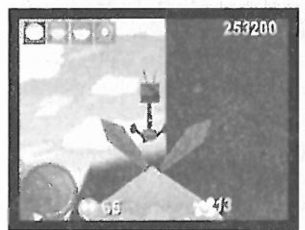
● Es simplemente cuestión de dejar cada habitación libre de enemigos, para así poder acceder al centro de la nave. Hay muchos ítems dentro de la nave (se ve que los alienígenas encuentran que los Cheesy Poofs son riquísimos), así que no tendrás problemas para completarlo.

● Para entrar dentro del campo magnético con los clones utiliza las cajas para subir a la plataforma y saltar a través del escudo. Utiliza la pistola de dardos-esponja para matarlos a todos de forma rápida, y coge los ítems. Utiliza el disco que hay en el rincón para marcharte.

¡JEFE!

Éste es muy fácil. Sólo tienes que ponerte en la puerta armado con tu polluelo francotirador. Ve tirando huevos al centro para destrozarlo de forma rápida. No requerirás más de un par de toques, pero síguele dando para vengarte de los

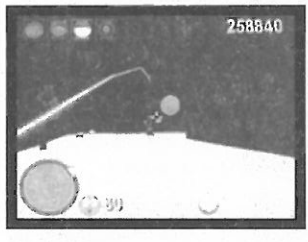
EPISODIO 4-1



● Toma el Warpo Ray, muñecos T+P y el pollo francotirador; los encontrarás cerca de las casas. Utiliza el pollo para dejar fuera de combate a los robots que te disparan desde arriba.

● Al otro lado de la colina hay un tanque robótico. Utiliza el Warpo Ray contra su parte inferior (el trozo de color amarillo y negro), para así provocarle un cortocircuito, y entonces ve por el siguiente. Una vez hayas destruido el segundo, busca a tres robots rojos que están colgados a gran altura. Utilizando el método que sea, dispáralos uno a uno para que la puerta que conduce a la siguiente parte del nivel se abra.

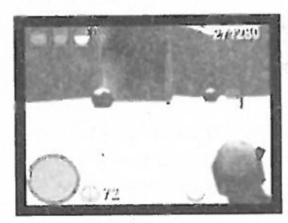




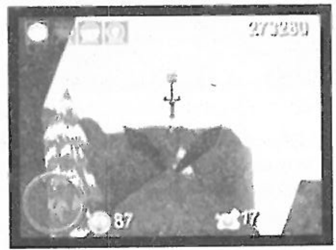
● El robot que hay a lo lejos se puede matar mediante bolas de nieve, siempre y cuando te cubras con el lado de la puerta. Entonces sube hasta donde se encontraba y toma la pistola de dardos-esponja junto con el aumentador de peso 4.000. Apresúrate a bajar otra vez para cargarte a los tanques y robots que avanzan.

● Pilla los ítems que hay en la alcoba y sigue andando por el valle. Estáte atento al radar porque te encontrarás con que pronto vendrá un grupo de robots a atacar. Primero mata al que tienes detrás, de forma que te puedas escapar si hace falta. A continuación, avanza y cárgate a los otros.





● Toma el primer camino a la derecha y elimina al robot que verás antes de entrar en la cueva y dejarte caer sobre la cornisa del fondo. Agarra los Snacky Cakes sólo si tu nivel de salud está muy bajo. Haz un salto hasta el otro lado para ponerte la armadura. Sigue adelante y a través de la cueva que dejaste atrás antes. Encontrarás otro tanque.



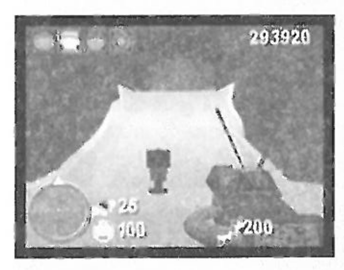
● Al llegar al descampado, pasa de largo el poste de señalización hasta llegar al refugio, y agarra el polluelo. Utilízalo para cargarte al robot rojo que te disparará. Entonces vuelve a la señalización y destruye a los que queden desde allí.

● La puerta se te abrirá ahora, pero es mejor que vayas a la derecha para tener una mejor perspectiva del tanque que viene por ti. Sigue por la cueva y un tanque aparecerá en tu radar. También aparecerá un robot verde que se dejará caer para atacar por detrás. Estáte al tanto también de otro tanque que patrulla por la zona.



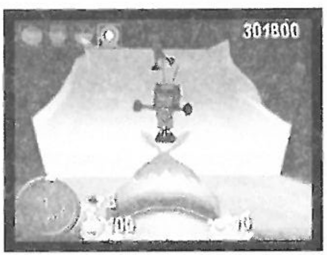
● Ve hacia la derecha (alrededor del agujero), y recoge los objetos que verás. Zambúllete en el agua para encontrar más armadura. Sigue las flechas para encontrar la línea de meta, y márchate.

EPISODIO 4-2



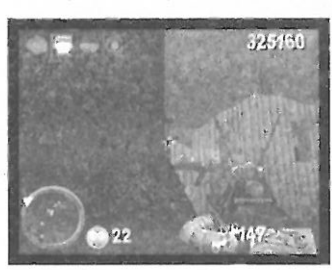
● Desperdigados por esta área hay varios potenciadores que te serán muy útiles a lo largo de este nivel. Uno de ellos es un lanzador de vacas, que encontrarás bajo el agua. Entra por el túnel; cuando aparezca el primer tanque en tu radar, aparecerá detrás de ti un pequeño robot verde. Date la vuelta y reviéntalo antes de cargarte al resto de los monstruos mecánicos.

● Justo después te encontrarás tres robots verdes más, uno de ellos detrás de ti. Los tienes que eliminar a todos antes de continuar.



● Antes de bajar por la pendiente, date la vuelta y anda de espaldas. Así, cuando aparezcan los robots estarás en la posición idónea para cargártelos con el pollo. Te espera otra emboscada más adelante, cuando estés dentro de la cueva y te tengas que enfrentar a un tanque robótico.

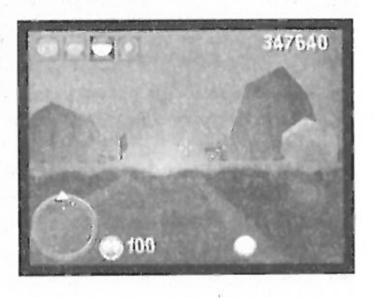
● Después de la pistola lanza-desatascadores te atacarán más robots, forzándote a actuar deprisa. Cuidado si quieres pillar los Cheesy Poofs que verás, porque hay dos robots preparados para atacar desde ambos lados. Sube por la escalera que hay al fondo para encontrar unos ítems que hay. Entonces utiliza la otra para llegar a la última área. Cárgate a los robots mediante bolas de nieve, excepto el último, que es más fácil eliminarlo con el pollo francotirador. Salta en la ranura que verás para coger la armadura que antes era inaccesible.





● Vuelve arriba a la fortaleza y cárgate a los robots vigilantes y al tanque que avanza en tu dirección. Si los eliminas a todos, se te abrirá la reja que hay al lado, detrás de la cual hay más adversarios robóticos. Deja la fortaleza libre de robots para que se te abra la puerta de la línea de meta.

EPISODIO 4-3



● En el área en la que comienzas encontrarás muñecos Terrance y Phillip y un polluelo. Baja y ve por la cueva para encontrar un Warpo Ray antes de cruzar el puente.



● Mata a los robots que hay arriba. Una vez se abra la puerta, crúzala para presenciar cómo Uncle Jimbo y Ned están siendo llevados a la fábrica de robots. Agarra la armadura que hay a la derecha de la fortaleza enemiga, y ponte de cara a la fábrica. Saca el pollo francotirador y apunta a una de las cabezas de tanque que hay dentro. Dos disparos bastarán para que la máquina deje de funcionar y no pueda fabricar más de esos robots verdes. Cárgate al otro y a cualquier enemigo que se te acerque antes de proseguir a entrar en la fábrica.

● Destruye a las máquinas siguientes, agarra los ítems y vuelve a la puerta que ya se te habrá abierto. Dispara contra el siguiente fabricante de robots, recoge la munición y ve por el jefe.

¡JEFE!

Activa tu pollo francotirador y espera que la tropa de robots se te acerque antes de rodear al objetivo principal. Dispara un huevo cada vez que Mr Hat se quede al descubierto. Utiliza la mira telescópica en todo momento para evitar fallar. Cuando se te acaben los huevos, cambia de arma (los Dodge Balls van muy bien aquí).

EPISODIO 5-1

● Toda esta parte de la ciudad contiene armas a montones escondidas cerca de las casas. Pero las bolas de nieve ya te serán suficientes para eliminar a los juguetes asesinos de esta área, siempre y cuando te mantengas fuera del alcance de sus armas. Una vez los hayas destruido, el coche SWAT se apartará, de forma que podrás seguir adelante por la ciudad.

● Los aviones son tu próximo objetivo. Un toque directo con una bola de nieve bastará para derribarlos. Pero ten cuidado con los muñecos que hay en la acera, que intentarán atacarte con vómito ácido. Cárgate a todo antes de pasar a los muñecos andantes, que son fáciles de matar (aunque la manera que tienen de andar da escalofríos, por lo realista que es).

● Los coches teledirigidos que hay a la vuelta de la esquina son un tema bastante diferente. Manténte alejado y lánzales bolas de nieve, con la esperanza de causarles algún daño. Cuando venga uno hacia ti, ponte a andar hacia atrás, y sigue más allá del coche SWAT. Con un poco de suerte se irá. Hay que decir, por eso, que cuando están solos no provocan mucho daño, sino que es más bien cuando van en grupo que son un problema serio.

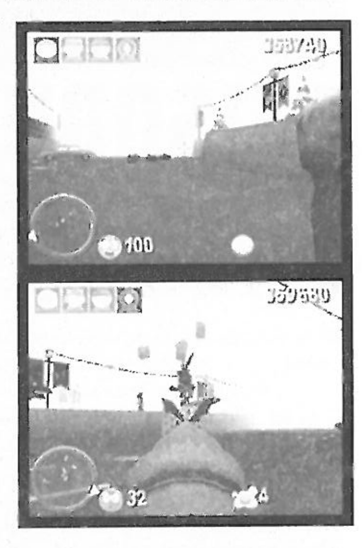
● Avanza despacito, dejando que vayan saliendo todos los juguetes de sus respectivos escondrijos, y atácales desde lejos. Una vez que hayas acabado con ellos, tendrás que destruir tanques, que serán vulnerables sólo cuando los inquilinos de las cajas estén a la vista. Si consiguen acercarse demasiado a la ciudad utiliza un arma potente.

● Recoge los objetos dejado por el camino y entra al a parcamiento.

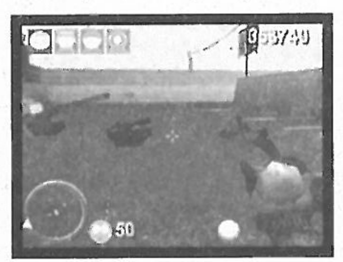
EPISODIO 5-2

● No te precipites ahora, porque los juguetes van en grupos y por lo tanto son más peligrosos que antes. Una vez más, las bolas de nieve serán más que suficiente para luchar contra ellos.

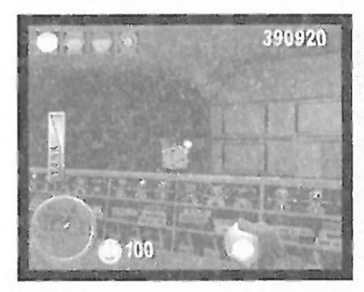
● Cuando veas la armadura disponible cerca del coche (justo antes del grupo de coches teledirigidos) salta arriba y espera a que el primer tanque aparezca en el radar. Utiliza el radar para colocar el objetivo telescópico en posición, y ponte a lanzar bolas de nieve en esa dirección (sabrás si has dado a un tanque porque su contador de energía aparecerá a la izquierda de la pantalla). Sigue disparando a través de la niebla y lo derrocarás antes de que se acerque demasiado. Espérate aquí un rato hasta que aparezca otro. Con esta técnica eliminarás la primera oleada de tanques, permitiéndote acabar esta parte del nivel con el mínimo de complicaciones posible.



● Observa la escena y erradica a los juguetes. Mantén un ojo abierto por los tanques, y cuando aparezcan ponte en un sitio más alto y utiliza tus bolas de nieve para cargártelos. Si se te escapa alguno hacia el aparcamiento, salta la pared con uno de los vehículos que hay aparcados por la zona y repite el truco que utilizaste contra la primera oleada.



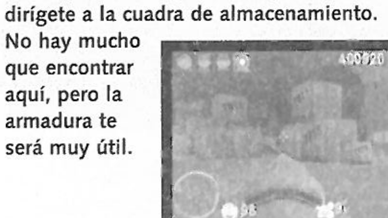
● Pilla todos los potenciadores que encuentres y entra en el supermercado.



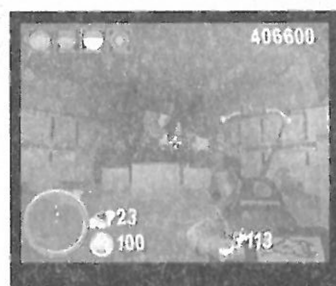
EPISODIO 5-3

● Cada una de las habitaciones tiene que librarse de los tanques para que se abran las siguientes puertas (excepto la última, que requerirá que destruyas a los juguetes que se vayan materializando a su interior). Utiliza cualquier arma para apalearlos, excepto el pollo francotirador, ya que es imprescindible para poder cargarte al último jefe.

● Después del segundo tanque, dirígete a la cuadra de almacenamiento. No hay mucho que encontrar aquí, pero la armadura te será muy útil.



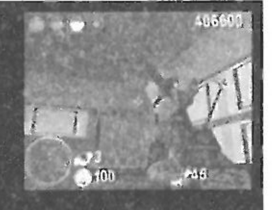


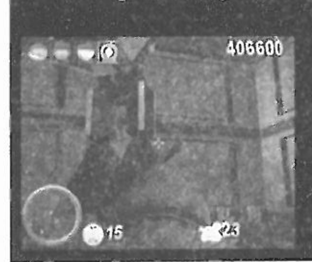


¡JEFE!

¡AAAAARRRRRRGGGGHHHHH! Ahora que nos hemos desahogado, aquí tienes la manera de derrocar a este enemigo endiabladamente difícil. Dispara contra su torso durante la primera mitad de esta batalla, apartándote de sus misiles y manteniéndote alejado de él. Cuando esté bajo de energía, irá a su unidad de recarga para recobrar su fuerza. Dispara contra el botón con un desatascador u otra arma cuando éste se

ponga de color verde, para así parar el proceso. Ahora tira para atrás todo lo que puedas. El truco está en esquivarlo hasta que se transforme en vehículo y choque contra la pared. Cuando pase esto, es del todo imprescindible que rápidamente lances un huevo a la batería que quedará al descubierto en su espalda (sólo tienes unos breves instantes antes de que se gire). Lo más probable es que ahora vaya otra vez a recargar su energía. Ésta es la mejor oportunidad que se te ofrecerá para destruirlo. Ponte detrás de él, apunta bien y lánzale unos cuantos huevos a su espalda. Si aciertas a su batería en principio morirá, pero en caso de que no sea así entonces ve hasta el botón y apaga la máquina. Requerirá tiempo, pero tú puedes conseguirlo. Repite con nosotros: LO CONSEGUIRÉ. ¡LO CONSEGUIRÉ!

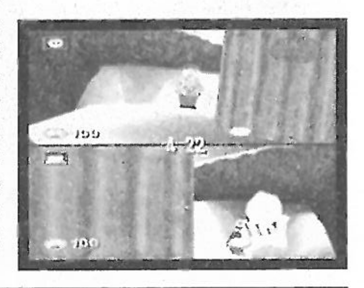




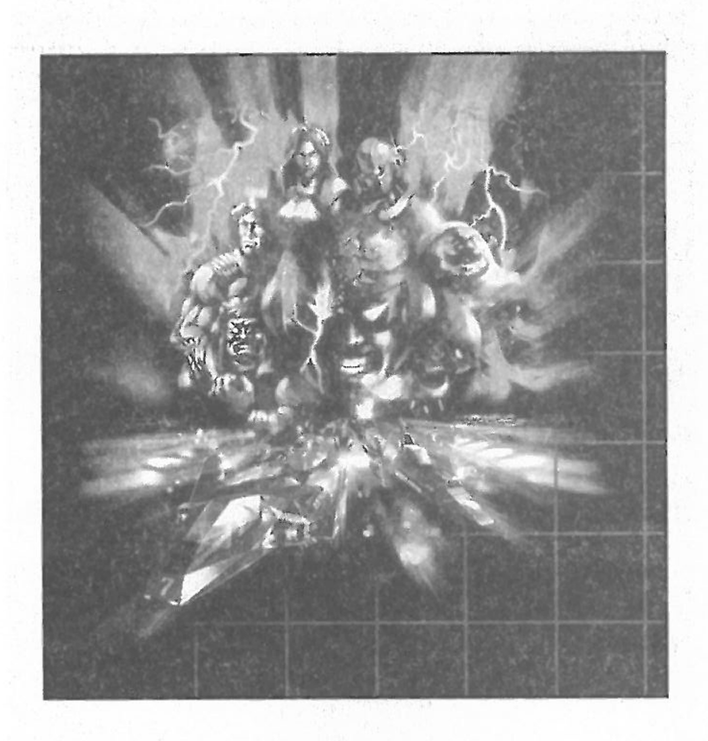
CONTRASEÑAS PARA PERSONAJES MULTIJUGADOR

Aquí tienes una lista de códigos para teclear en la pantalla "Enter Cheat". Cada uno te da un nuevo personaje multijugador para poder luchar.

CHEATING IS BAD	Mr. Mackey
ELVISLIVES	Officer Barbrady
OUTRAGE	Big Gay Al
HAWKING	Ned
STARIGFROG	Uncle Jimbo
GOODSCIENCE	Mephisto
ALLWOMAN	Mrs. Cartman
KICKME	Ike
FICHNCHIPS	Pip
CHECKATACO	Wendy
MAJESTIC	Alien
DOROTHYSFRIEND	Mr. Garrison
RAFT	Terrance
PHAERT	Phillip
SLAPUPMEAL	Starvin' Marvin



F-Zero X



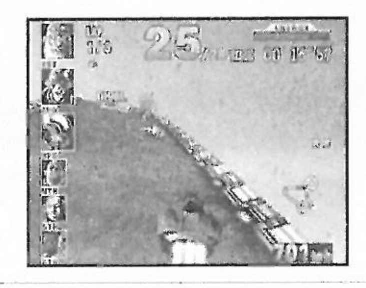
Incluso antes de que F-Zero X llegase a la redacción de Magazine 64 para mostrar al mundo lo que podía hacer nuestra consola con coches a toda velocidad, hemos estado alucinados y preguntándonos cómo diantres se lo montó Nintendo para conseguir sesenta frames por segundo... Porque, afrontémoslo, los gráficos no son tan sencillos, ¿no?

Y no es nada sencillo. Por lo tanto, para aquellos que habéis tenido problemas con el primer juego de carreras de Nintendo, hemos compilado una extensa guía del juego, llena de pistas y trucos que te ayudarán en todo momento, incluido el dificilísimo nivel Master.

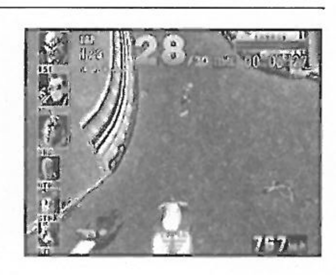
De nuevo, Magazine 64 ha trabajado horas y horas para hacerte llegar la mejor guía posible.



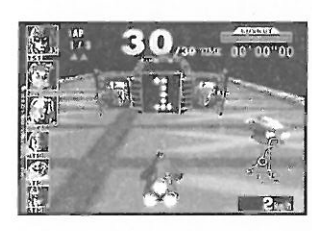




CONSEJOS GENERALES



F-Zero X no tiene la velocidad o las tácticas mortales de Rock n Roll Racin. De hecho, tienes que dominar ambas para salir adelante. Los siguientes consejos te ayudarán a alcanzar a los líderes de la carrera antes de cargártelos a todos.

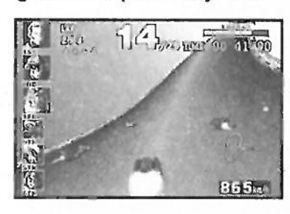


TURBO START

Bueno, es una especie de Arranque Turbo. Después de probarlo hasta la extenuación, hemos deducido que apretar A antes de que el megáfono diga «GO» te dará mejores oportunidades para empezar y, si lo usas a la vez que el salto lateral, podrás conducir otro vehículo antes de que se hayan alejado mucho.

ACELERONES

Cuando los uses, no olvides vigilar la barra de energía. No permitas nunca que descienda demasiado —a no ser que estés en la recta final— porque el más ligero toque hará que tu vehículo explote. Y esto no es lo más recomendable cuando estás a punto de ganar la Copa del Rey en el nivel Master. ¡¡¡Ahhggg!!!

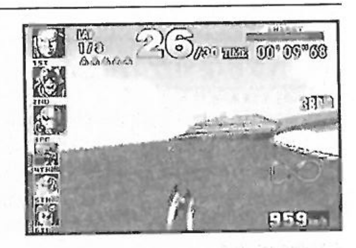


● **ADEMÁS**

No olvides que acelerar mientras conduces por el sector rejuvenecedor (más conocido como The Pink Stuff) no mermará tu potencia, se rellena inmediatamente.







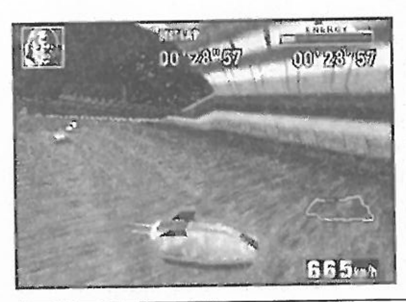
GIROS

Si empujas fuerte el stick analógico, tu vehículo perderá toda su adherencia, lo que significa que ganarás terreno sobre los líderes. Cuando se trata de girar, intenta facilitarte las cosas apretando suavemente el stick. (La esquina que hay tras los dos zipper de Mute City es un buen ejemplo).

SALTOS

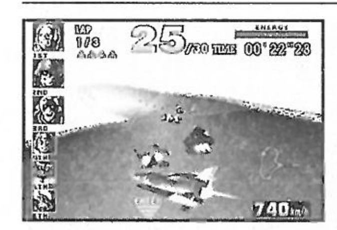


En algunas ocasiones, durante el juego tendrás que saltar hasta el cielo para llegar a la siguiente parte de la carrera; es todo un desafío conseguir llegar lo más lejos posible con estos largos saltos. Cuando te despegues del suelo, la parte delantera del vehículo se inclinará hacia arriba y, en consecuencia, perderás velocidad. Soluciónalo apretando adelante con el stick para nivelar el vehículo y volarás más allá que los otros corredores. El dominio de esta técnica es fundamental en recorridos como el de Fire Field, en el nivel Master.



ROTACIÓN ESCUDO

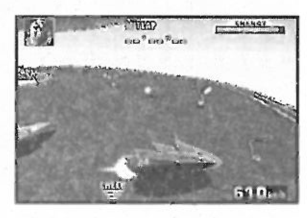
El giro en redondo æcual peonzaæ resulta muy útil para chocar con varios coches a la vez, así que un área concurrida, como un tramo estrecho o una curva cerrada, son ideales. Esta táctica, sin embargo, afecta a la velocidad, así que si la utilizas que sea para darle a alguien.



● ADEMÁS

Hemos descubierto que la rotación escudo oculta una propiedad defensiva que no se utiliza mucho pero que podría ser vital para tu supervivencia (especialmente en el modo multijugador).

Cuando la energía de tu nave es inferior a cierto nivel, ésta empieza a parpadear en color rojo, lo que pone en evidencia, y a los ojos de los otros competidores, que eres como una presa herida, vulnerable e indefensa. Algunos contrincantes aprovecharán la oportunidad para atacarte, especialmente por la retaguardia, pero puedes protegerte si activas la rotación escudo cuando el signo de verificación aparezca en la parte inferior de la pantalla, aunque tendrás que ser muy rápido.



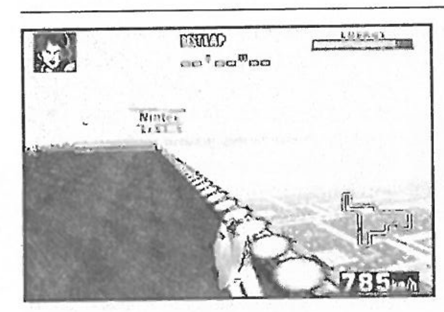


PON TODO TU EMPUJE

Conoces el ataque lateral (doble pulsación de R o Z), pero ¿sabías que puedes multiplicar su potencia por diez? Para ello, empuja fuerte el stick analógico mientras recargas energía; te servirá para destruir totalmente y de un solo golpe, siempre que te ajustes al tiempo, a tu rival (o rivales –M64 ha conseguido eliminar a cinco a la vez a pocos metros de la salida). Y en el supuesto de que éste consiga continuar, su energía quedará tan debilitada que bastarán unos cuantos golpes de otro competidor para acabar con él.

El inconveniente de esta arriesgada maniobra es la cantidad de potencia y velocidad que perderás si fallas y te estampas contra la contención lateral; por lo tanto, antes de iniciarla, colócate a la misma altura que tu enemigo.



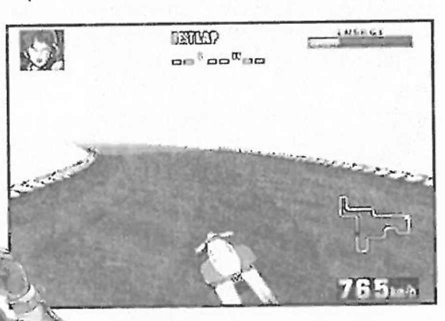


PROPULSION EN CURVA

Esta opción funciona mejor al tomar las curvas a gran velocidad æuna magnífica técnica que te ahorrará tiempo y energía. Antes de golpear el protector lateral, inclínate sobre el ala con la potencia al máximo, y propúlsate para evitar la colisión; las naves que intenten tomar la curva por el interior sufrirán grandes destrozos. Verás tu velocidad reducida en unos 30 Km./h, pero sería mucho peor si tuvieses que frenar o te estrellases.

RETOMAR EL CONTROL

Si tu nave derrapa, suelta el botón A por un momento. Tu velocidad reflejará un bajón, pero recuperarás el control de la nave.



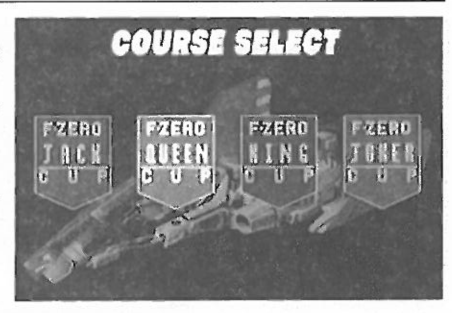
EL VEHÍCULO APROPIADO

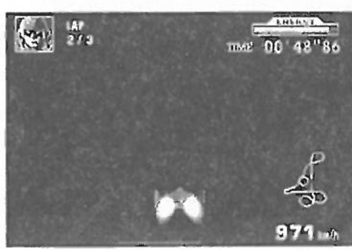
Depende de ti, y... sobre gustos no hay nada escrito. De todas maneras, si aún no has pensado en el vehículo que más te conviene, escoge el Blue Falcon (nosotros lo utilizamos para acabar el nivel Master), aunque también hay quien se escuda en el White Cat.



APRÉNDETE LOS CIRCUITOS

Utiliza el modo contrarreloj para practicar los recorridos en los que después vas a participar. Sin nadie que te distraiga es mucho más fácil aprender donde están los aceleradores.





¿QUÉ ERA ESO?

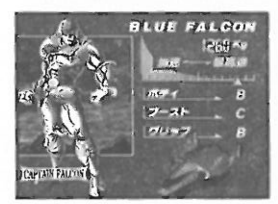
Si corres demasiado, partes de algunos circuitos te pasarán inadvertidas. Rainbow Road es el ejemplo más claro (activa el turbo al cruzar la meta) aunque hay algunos más, incluidos Silence y Big Blue.

CÓMO...

SOBREVIVIR AL MODO MASTER

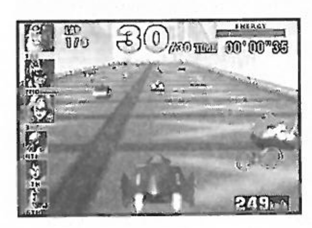
No te contaremos qué debes hacer en cada circuito (así estaría tirado); en cambio, te sugeriremos algunas ideas que te ayudarán a conquistar este complicadísimo escenario.





• El cuentarrevoluciones/velocímetro debe estar correctamente fijado. Te recomendamos que lo sitúes a una o dos marcas antes del tope; te proporcionará una buena aceleración y una velocidad muy alta, o sea, las garantías para obtener una plaza entre los seis mejores.

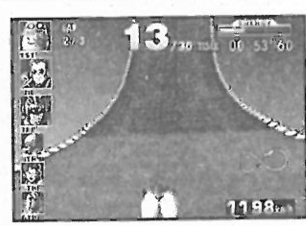
• Procura activar el turbo en la salida; alcanzarás la velocidad máxima en cuestión de segundos.



• No pierdas el control de la nave en ningún momento..

• No cometas fallos; en este difícil e implacable nivel los errores apenas están permitidos.

• Franquear las curvas. Practica cómo tomarlas y no derrapes. En Mute City, por ejemplo, hay una curva después del área de repostaje de energía que hay que tomar por el interior a pesar del acelerador en el centro. Es mucho mejor esquivar el acelerador y no perder el control.



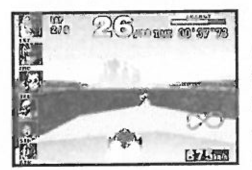
• Utiliza todos los medios a tu alcance para aniquilar a tus rivales más acérrimos (los tres en cabeza), pues las posibilidades de vencerlos en una carrera limpia son más bien escasas. Alcánzalos antes de que se pierdan en el horizonte.





• No agotes toda tu energía en turbos; a las naves de la CPU les encanta darte un empujoncito hacia la meta.

• Pisa cada impulsador que veas, excepto en las raras ocasiones en que sea preferible esquivarlo (remítete al punto "Franquear las curvas").

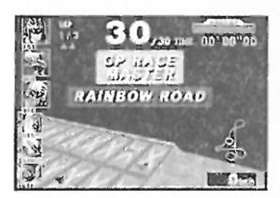


• Fíjate en las otras naves mientras circulan a toda velocidad por la pista (puede que incluso te den una lección).

• Perseverancia: ésa es la clave para vencer en el modo Master, así que practica.

EXTRAS

Al igual que el resto de juegos de N64 actuales, F-Zero X no anda mal de secretos.



LA COPA JOKER

Se consigue al obtener el resto de copas del modo Standard.

LA COPA X

Conseguirla bien se merece un esfuerzo. Después de ganar las cuatro copas en el nivel de dificultad Expert, puedes adjudicarte la copa X. Cada circuito se genera al azar, lo que resulta genial en las confrontaciones multijugador, pues todos los corredores desconocen qué viene a continuación. Por desgracia, todos los recorridos parecen bastante sencillos, faltos de ese algo que los demás circuitos poseen, pero, aun así ¡es un logro del que Nintendo debería sentirse orgullosa!



NIVEL DE DIFICULTAD MASTER



Consigue todas las copas de los tres niveles de dificultad anteriores y después mide tus fuerzas con el nivel Master.



ESOS LOCOS CACHARROS

En la pantalla para seleccionar la nave, mantén pulsados L, R y todos los botones C para conseguir vehículos superdeformados. ¡Loco, más que loco!



A TODO COLOR

En la pantalla "Aceleración / Velocidad Máxima", pulsa R o Z para visualizar las cuatro diferentes gamas de que dispones para cambiar el color de tu nave.

AL DETALLE

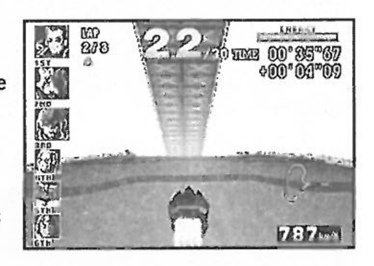
Para ver el resultado del nuevo diseño de la nave, utiliza los botones C (sin cambiar de pantalla) y obtendrás una vista más detallada.

ÁNGULO DE INCLINACIÓN

Cuando el mapa de los distintos circuitos aparezca en la pantalla, utiliza los botones C-arriba y C-abajo para inclinarlo. Algo más bien inútil, pero que pensamos que debías saber.

EL CRONÓMETRO

Pulsa L durante una carrera para saber los segundos exactos que te separan de la cabeza (o de la cola) de carrera. Quizás sea más útil que el retrovisor (botón C-arriba), pero recuerda que es mejor activar el cronómetro al inicio de la carrera; de otra manera, se hace un poco complicado darle al botón mientras viajas a más de 1000 Km./h.

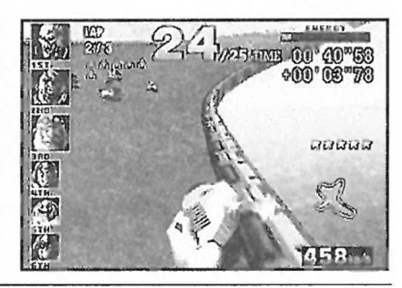


MÁS VIDAS

Para ganarte una vida extra, necesitas librarte de un mínimo de cinco contrincantes en un solo circuito.

CARA NUEVA

Una gran idea importada de Lylat Wars. Acaba el juego en el nivel Expert y se te premiará con una pantalla de presentación tipo cómic.

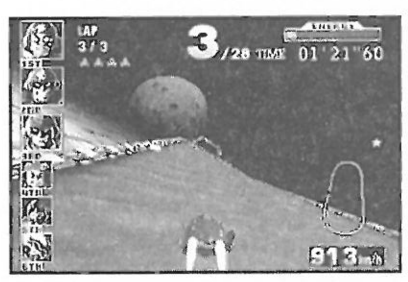


OTRA CARA NUEVA

Acaba el juego en el nivel Master y se te premiará con una vista transversal de la nave del capitán Falcon como pantalla de presentación.

IDENTIDAD SECRETA

Consigue el primer puesto en cualquiera de las copas del nivel Master y verás la cara del capitán Falcon (¿por primera vez?). Fíjate en su casco –espeluznante, ¿a que sí?



UN FINAL DIFERENTE

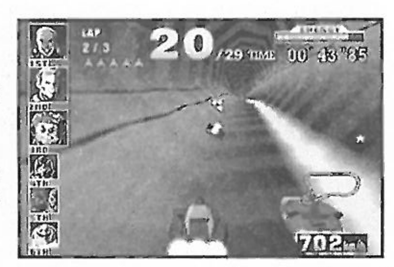
Comprueba que tu energía esté bajo mínimos al acercarte a la meta. Entonces, cruza la línea por la contención lateral y tendrás el privilegio de ver un primer plano de tu "final".

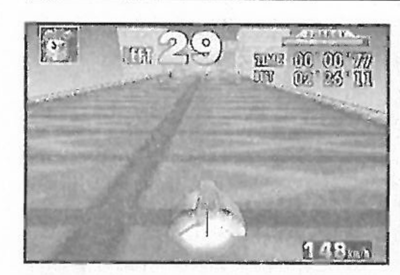
SUPER CÓDIGO

Para poder acceder, sin necesidad de jugar, a todos los vehículos y circuitos extras, introduce este código en la pantalla para seleccionar el juego: L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, Inicio.

UN RETO...

Te presentamos un pequeño juego que puedes intentar si te cansas de tanta carrera, ¡que esperamos que no! Selecciona la copa Jack, en cualquier dificultad, y mata a cuantos contrincantes puedas. La trampa está en que has de ser el primero en cada carrera. El récord está en 38 muertes. ¡Buena caza!



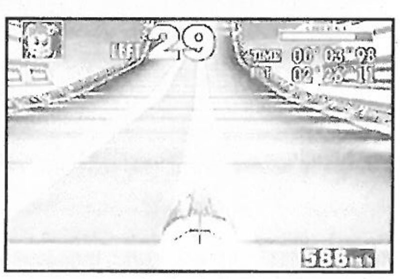


DEATH RACE

Una acertada inclusión. El modo Death Race implica –como habrás adivinado- liquidar a todo rival que se deslice por la pista (lo que deja al descubierto un aspecto de Nintendo que hasta ahora desconocíamos). Te proporcionamos unos cuantos consejos y un tiempo récord para que lo superes (estamos seguros de que lo harás muy pronto) así que hay para todos los gustos.

• A TODO TURBO

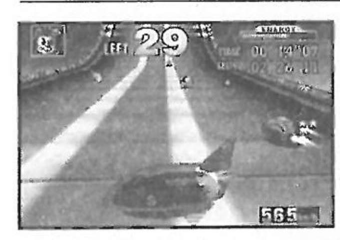
Recuerda que si te quedas rezagado puedes utilizar la turbopotencia de la nave desde el principio de la carrera. Procura, eso sí, conservar suficiente energía de escudo; pues, aunque se trate de un circuito fácil los accidentes ocurren, sobre todo cuando lo que estás intentando hacer es mandar a alguien de paseo al arcén.



• ¿QUÉ VEHÍCULO?

Los vehículos grandes y pesados, como el Fire Stingray y el Black Bull, son perfectos para el modo Death Race. El más mínimo roce a una nave rival ocasiona en ésta graves desperfectos, y su falta de potencia en la aceleración no es ningún problema, pues puedes activar los turbos desde la misma salida de la carrera. Utiliza su peso a tu favor y pronto te convertirás en La Bestia Negra de la Pista.

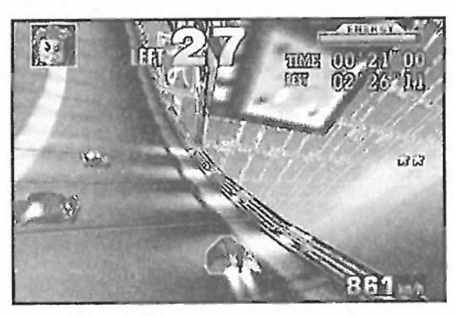




• POR EL FLANCO

Para un ataque lateral, colócate a la altura de otra nave; espera a que el morro de tu vehículo supere un poco al del otro y... entonces, empújalo con la potencia al máximo, así agotarás por completo su barra de energía. ¡Es la mejor manera de apuntarte una muerte segura!

• ATAQUE GIRATORIO



La rotación-escudo es un ataque menos contundente pero, en cambio, no debilitarás tu energía tanto como si rozases la barrera lateral. El momento ideal para hacer uso de esta maniobra es cuando te topas con un gran grupo de competidores y quieres alcanzar el estrellato con un desastre a gran escala. También dura más que el ataque lateral, por lo que ¡el dolor se prolonga!

• ABRIÉNDOTE PASO



Con el fin de no desperdiciar un tiempo muy valioso, es mejor al final despachar al rival a medida que te lo vas encontrando por la pista. Si hay rezagados que lograron escapar de la aniquilación en la primera vuelta, lo normal es que tarden años en alcanzarte.

·CUENTARREVOLUCIONES /VELOCÍMETRO



Según nuestra experiencia, la manera en que lo fijes no cambiará mucho las cosas; si activas el turbo, estarás entre el grupo de cabeza en un periquete. Nosotros solemos situar el indicador lo más a la derecha posible y contamos con el turbo para alcanzar la máxima velocidad de forma rápida. Así de simple.

·¡BIEN HECHO!

En el tramo de rejuvenecimiento del escudo no hay contenciones laterales que puedan salvarte a ti o a tus rivales del destino más cruel. Saca el máximo provecho de esta situación, con una rotación-escudo o un ataque lateral a baja potencia que enviará a tus enemigos directo al infierno. Puede que sea mejor no utilizar un empujón muy potente, ¡no sea que quien acabe despeñándose seas tú!



·TÁCTICA DEATH RACE

Utiliza un vehículo pesado para alcanzar al grupo de cabeza, que forman una piña, y colócate junto a ellos. Utiliza el ataque de rotación para estamparte contra ellos de lado, frena, y activa la rotación otra vez para dar de lleno al segundo grupo de corredores detrás de ti. Aún quedarán unas cuantas naves y si permanecen pegadas unas a otras, podrás utilizar otro ataque de rotación en un espacio de tiempo increíblemente rápido.



No tengas miedo de practicar tu propia técnica, porque podría ser aún mejor para superar el modo Death Race (si la encuentras, acuérdate de mandárnosla a nuestra sección de Cuenta, Cuenta..., a la dirección habitual).

TIME TRIAL

Básicamente...
en este modo, todo es cuestión de agarre; cualquier nivel por debajo de B, suele ocasionar problemas en las curvas, incluso en las más abiertas, si entras en ellas a gran velocidad. Si aprendes a no perder la adherencia en ningún momento (y eso cuesta), podrás aprovechar las ventajas de los vehículos con mayor turbopotencia; ahora bien, con naves como Blue Falcon y White Cat puedes aún hacer buenos tiempos si te conoces los circuitos de pe a pa.
Aquí tienes una guía para los ocho mejores circuitos del modo contrarreloj de F-Zero X

TRUCOS TT

• Procura activar el turbo en la salida. No es que sirva de mucho, pero con un poco de aquí y otro poco de allá...



• Pégate a la pista en las curvas, para franquearlas en el menor tiempo posible.

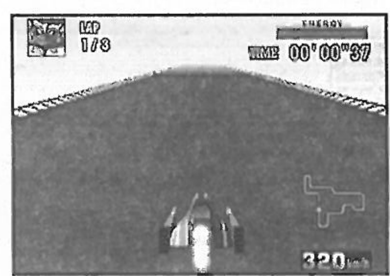
• Utiliza la opción "Propulsión en Curva" en vez de frenar.

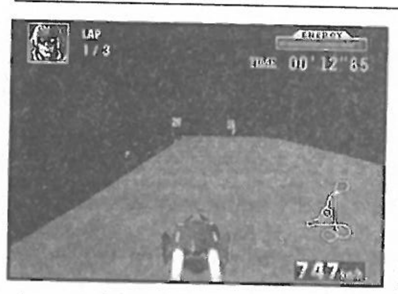
• Mantén la nave enderezada para poder alcanzar más velocidad.

• Pisa todo impulsador que veas, excepto en aquellas ocasiones en que sea mejor no hacerlo.

• No utilices el turbo en curvas cerradas; te estrellarías o derraparías.

• Activa la turbopotencia en pendientes, rectas, y al cargar tu escudo de energía, porque entonces no la consume.





• En los saltos, nivela la nave para conseguir saltar más lejos.

•Utiliza los fantasmas para practicar las diferentes líneas de pista y así obtener el mejor tiempo. Si puedes ajustarte EXACTAMENTE a la línea marcada, podrás (según tenemos entendido) recortar alguna milésima de segundo a tu tiempo. Ver la línea y no salirte de ella: ¡menuda faena!



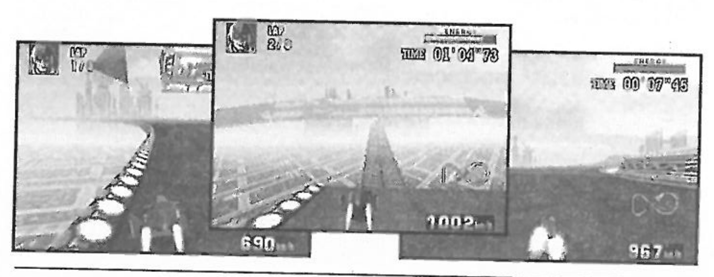
MUTE CITY

Este circuito, de nivel de dificultad Beginner, no debería ser ninguna lata para ti, así que dale al acelerador.

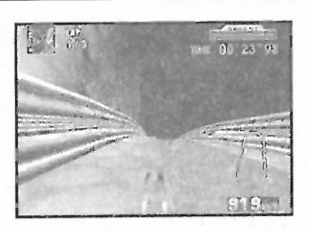
• Entra en el túnel con cuidado, con un suave giro; tu nave debería de seguir un movimiento arqueado y la pérdida de velocidad será mínima.

• Ya en la recta, circula por la izquierda; mantén la adherencia en la curva fácil y esquiva el acelerador (así es más rápido; confía en nosotros).

• Al salir de la curva larga, ve por el centro de la pista y acelera en la recta. Toca el acelerador y ¡adiós muy buenas!
TIEMPO RÉCORD: 01'25"628



SILENCE



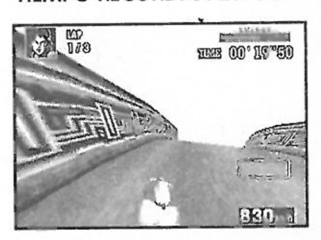
Muchas rectas y muy rápido: así podemos describir este circuito. Asegúrate, sin embargo, de pisar cada acelerador que haya, con el fin de poder incrementar tu velocidad al máximo.

• El orden de los aceleradores en esta, más que larga, larguísima recta es: centro, izquierda, centro, izquierda, centro, derecha, izquierda y centro. Los últimos son un poco difíciles, así que gira un poco antes con cuidado, y recuerda: tócalos TODOS.

• Mantén la nave enderezada en este largo tramo, y aún más importante: pégate a la izquierda de la pista, pues no es raro salir despedido cuando se va a tanta velocidad.

• En la segunda y tercera vuelta, puedes activar la turbopotencia entre los dos primeros aceleradores, debido a la distancia que se llevan el uno del otro.
TIEMPO RÉCORD: 01'20"829.

RED CANYON



Se trata de un recorrido estrecho, pero con muchas curvas. ¡Ten mucho cuidado!

• En muchas de las curvas habrás de utilizar la opción "Propulsión en Curva". Para mejorar el tiempo de vuelta rápida.

• En la primera curva, toca el acelerador antes de ladear la nave, así conseguirás alejarte del muro.

• Todos los aceleradores de este recorrido están situados en el centro de la pista.

• Te recomendamos que el morro de la nave quede un poco inclinado hacia abajo en pleno salto, si quieres batir un nuevo récord de tiempo.

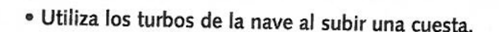
• En la primera vuelta, haz caso omiso de las secciones de repostaje de energía y ve a por los aceleradores; pero esquívalos luego y dale al turbo.
TIEMPO RÉCORD: 01'43"102.

WHITE LAND

El protagonista de este nivel es un túnel largo y sinuoso.

• Ojo con la turbopotencia dentro del túnel, pues, a menudo, el resultado es: estamparse contra la pared.

• A la salida del túnel, ve por el centro de la pista y evitarás la arenilla de las cunetas; aquélla podría reducir tu velocidad a paso de tortuga en cuestión de segundos.



• Utiliza los turbos de la nave al subir una cuesta.

• En la parte del recorrido antes de llegar a las vallas de saltos, utiliza la opción "Propulsión en Curva" y pasa navegando la curva peligrosa.

• Nada más sortear la última valla de saltos, desciende un poco el morro de la nave. Esta técnica te hará aterrizar antes en la zona del repostaje de energía.

TIEMPO RÉCORD: 01'54"322

SECTOR ß

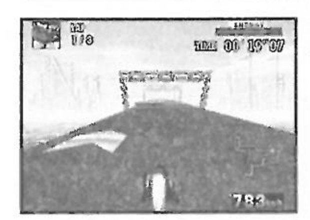
El primer recorrido que incluye el reto de las minas. ¡Mira dónde pisas!

• Haz un giro cerrado en la primera curva. Una vez franqueada ésta, ten cuidado con la arenilla que hay en las cunetas.

• Activa la turbopotencia mientras subes la pendiente, así conseguirás mantener la velocidad.

• Dentro del peligroso túnel, ve por el centro para que puedas mantener la velocidad estable.

• Para evitar las minas, manténte en el centro de la pista y después desvíate un poco hacia la izquierda. Con ello conseguirás sortearlas todas y llegar, como una bala, al tramo rosa, sin necesidad de hacer ninguna ese.
TIEMPO RÉCORD: 02'02"113.



MUTE CITY 3

• Vallas de saltos: aquí las opiniones se dividen. Hay quien prefiere utilizarlas para recortar las curvas, y hay quien asegura que es mejor evitarlas. Nosotros preferimos este enfoque, pero experimenta por ti mismo cuál te va mejor.

• Para tocar el impulsador que hay delante de la valla de saltos sin tener que recorrer muchos metros en el aire, empuja el stick hacia la derecha con suavidad justo en el momento de tocarlo. Lo pasarás sin despegarte del suelo (guapo, ¿verdad?).

• Algunas curvas no parecen peligrosas pero aun así requieren de la inclinación sobre el ala para evitar que al salir de ellas te estampes contra las cunetas.

• En la última curva de la vuelta deberías utilizar la opción "Propulsión en Curva", pero vigila, porque ¡la curvita se las trae!

TIEMPO RÉCORD: 02'06"096.



RAINBOW ROAD

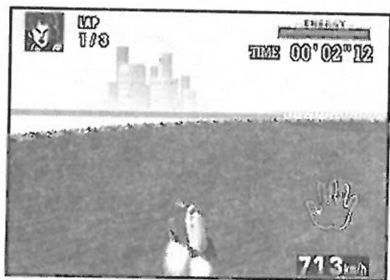
¿Dónde hemos visto esto antes? Hmmmmmmmm

• La mayoría de las curvas de este circuito son fáciles y deberían tomarse lo más cerradas posibles para conseguir un buen tiempo.

• La parte del circuito sin contención lateral tiene una pequeña curva, pero no supone ningún problema. Puedes circular en línea recta por esta parte y evitarás una disminución de la velocidad.

• La tercera curva es muy cerrada y necesitarás de unas tres inclinaciones sobre el ala para no golpear los laterales. Imagínate la velocidad que perderías si usaras el método tradicional para tomar las curvas...

• Acuérdate de utilizar el turbo cuando vayas cuesta arriba.
• Las minas pueden ser peligrosas pero estarás bien siempre que tu objetivo sean los recargadores de energía.
• Endereza la nave en el tramo final y pulsa el botón B para activar los turbos mientras cruzas la meta; deberías de volar hasta justo al otro lado del precipicio.

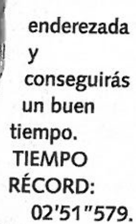


TIEMPO RÉCORD: 02'40"342.

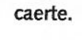
BIG HAND

El último circuito, pero no es tan difícil como parece.

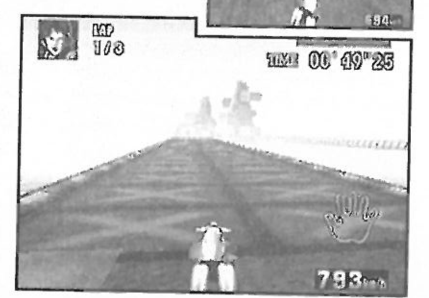
• Lo que hay que recordar sobre este circuito es que cada curva se habrá de franquear en inclinación, o de otro modo caerás al vacío. No es necesario que utilices la maniobra más de una vez en cada curva, aunque debes acordarte de hacerlo momentos antes de golpear la barrera protectora.



• Evita el hielo; conduce por la izquierda de la pista. Es arriesgado, pero de esta manera puedes recortar las curvas; eso sí, vigila de no caerte.



• En los demás tramos, mantén la nave enderezada y conseguirás un buen tiempo.
TIEMPO RÉCORD: 02'51"579.

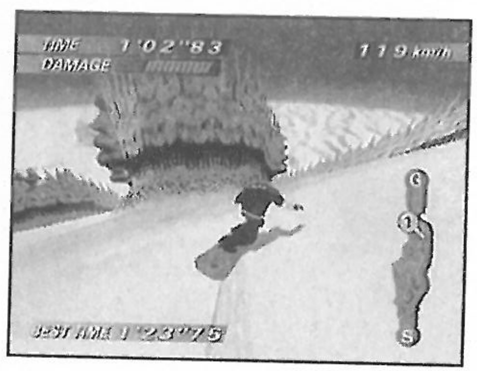


1080° Snowboarding



En M64 hemos jugado muchos, muchos, pero que muchos juegos. De hecho, los hemos jugado (casi) todos. Pero nunca habíamos necesitado tanto tiempo para que nuestros dedos se recuperasen de tanto retorcimiento y tanto calambre. Nunca, hasta que llegó 1080° Snowboarding. Complicado pero genial. Toda la emoción del snowboard sin el rollazo que supone levantarse pronto para subir a pistas, sin tener que gastarse una pasta en el equipo y sin correr el riesgo de que acabes rompiéndote algo.
Estamos especialmente encantados con el modo Time Trial, donde un pequeño y sutil cambio, tanto en tu línea de carrera como en tu técnica, puede recortar segundos que serán cruciales para tu marca final.
También nos va mucho el modo Trick Attack. Tiene una pinta fabulosa cuando te lo miras después, con la repetición. Y lo divertido que es cuando sales casi volando de una cueva y te marcas un giro de 540° con un Indy Nosebone para acabar luego aterrizando sobre tu cabeza.

¡Que maravilla esto de las piruetas! Pero, ¿cómo diablos se hace para que salgan bien sin que los dedos se te queden hechos un nudo en el joypad? ¿Y qué pasa con las pistas? ¿Y los atajos? ¿Y los tramos especiales? ¿Cómo hace uno para pasar de ser un patata absoluto a convertirse en el rey (o reina) de la tabla? Era vital hacer una guía como esta.

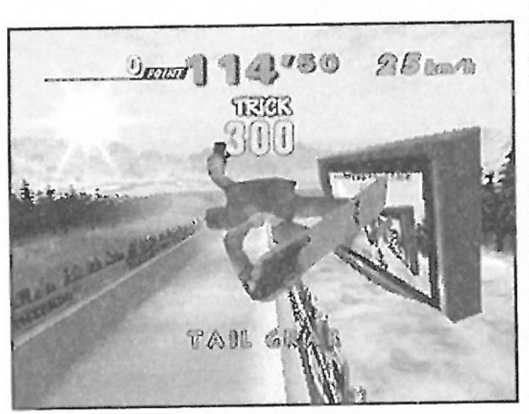


LAS PIRUETAS

Dominar las piruetas es parte esencial de 1080°. No sólo son muy impresionantes en el modo Trick Attack, sino que además añaden estabilidad y velocidad a las carreras Match y también te facilitan el acceso a algunos de los atajos más secretos.

PIRUETAS CON AGARRE

Estas piruetas son resultado de saltar en el aire con A (saltar) y luego presionar B (pirueta) con una dirección determinada del mando analógico. Cada personaje tiene nueve agarres distintos, uno por cada dirección del mando (con el botón B) y uno presionando B sin mover el mando. Algunas acrobacias son distintas según el personaje. Mientras Kensuke se marca un "Melancholy", Rob hace un "Lein Air".



Ya que un "Shifty" es tan fácil de hacer (botón izquierdo y B) y es el que más puntúa (300 puntos), el mejor personaje para el modo Trick será el que tenga la pirueta "Shift" entre sus habilidades, como Rob Haywood.

Recuerda que no podrás hacer ninguna pirueta mientras todavía estés presionando Z (agacharse) o A (saltar). Algunas, como "Method" o "Tweak" pueden ser llevadas a cabo si te deslizas lo suficientemente rápido por un terreno plano y entonces presionas A (saltar) primero. Otras, como "Indy Nosebone" necesitan un despegue previo desde una rampa o un borde. El mejor sitio para practicarlas es el half pipe (queda a la izquierda del curso de aprendizaje), porque allí no tendrás que preocuparte de posicionar tu tabla o de presionar Z cuando vayas a aterrizar.

JOYPAD	PIRUETA	PUNTUACIÓN
B	Melancholy	100
B	Lein Air	100
Izquierda +B	Method	200
Derecha +B	Indy	200
Derecha +B	Tweak	300
Arriba +B	Nose Grab	200
Abajo +B	Tail Grab	200
Arriba-izquierda +B	Stiffy	250
Arriba-derecha +B	Mute Grab	250
Abajo-izquierda +B	Stalefish	250
Abajo-derecha +B	Indy Nosebone	250
Derecha +B	Shifty	300



PIRUETAS CON GIRO

Esta es la mejor y, sin duda, la parte más difícil de 1080°. Exige mucha destreza en el movimiento de tus dedos (si es que no tienes la peculiar habilidad de mover cada dedo independientemente de los demás-. Con un poco de práctica igual lo consigues todo.

Todas estas piruetas requieren un giro del joystick analógico mientras se presiona el botón lateral derecho y se accionan también B y Z. Esencialmente, todo lo que necesitas hacer es un giro de 180° y uno de 360°. Ambos se juntan con B (y Z en el caso de 1080°) para lograr acrobacias mayores. La clave del asunto está, como siempre, en la práctica.



El mejor sitio para puntuar con un giro es el halfpipe (a la izquierda del curso de aprendizaje). Aumenta tu velocidad

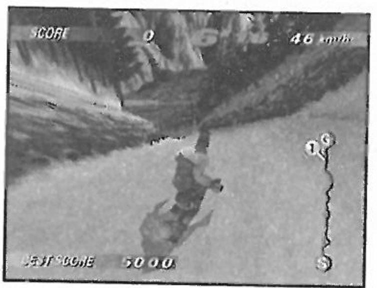


manteniendo Z (agacharse) presionado y pasa una de las paredes. En cuanto llegues al borde, suelta Z y presiona A (saltar). ¡Muy bueno! Uno de 180° en el aire que te impulsa hacia la otra pared. Vuelve a presionar Z para ganar velocidad, suéltalo, dale a A, presiona R y tira hacia la izquierda. ¡Así! ¡Otro de 180°! Ahora repite, pero una vez en el aire, presiona B rápidamente, pero con firmeza y gira el mando analógico en el sentido de las agujas del reloj. ¿Has conseguido un 360°, verdad? Si no ha sido así, quizá no has girado todo lo rápido que tenías que girar o el movimiento de tu joystick no cubre todas las direcciones. Practicando, deberías ser capaz de lograr un 360° Air (en el aire) en cualquier dirección y en el momento que quieras. Cuando hayas conseguido esto, podrás intentar el 540°. Te recomendamos que te lo tomes con paciencia, ya que puede llegar a ser bastante frustrante. Todo lo que tienes que hacer es marcarte un 360° Air y luego añadirle un 180°, soltando R en medio del proceso. Pasar de un 540° a un 720° ya son palabras mayores, ya que el tema requiere juntar dos giros mientras toda la responsabilidad cae sobre tu pulgar, que debe desplazarse de A a B en el momento oportuno. Haz un 360° y cuando estés a punto de rotar tu joystick para conseguir el segundo 360°, mueve el pulgar hacia B. Recuerda que tienes que mover el mando de control y presionar los botones a la vez, de manera que cuando juntes piruetas quede una fracción de segundo en la que no presiones ningún botón del control pad.

Para el 900° Air, añade un 180° a un 720° Air con B. Para un 1080°, añade un 360° a un 720° con B y, para complicarlo un poquito más, un buen apretón de Z. Es difícil (a nosotros nos llevó semanas) pero no imposible.



En la parte inferior tienes una lista básica de los



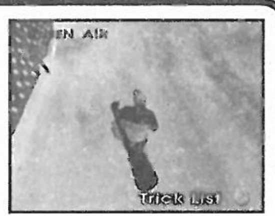
giros combinados. El secreto está en no deprimirse demasiado e intentar los giros poquito a poco. Ir bajando en la lista hacia los más difíciles a medida que vayamos superando el giro inmediatamente anterior. Un pequeño truco es que cuando practiques prestes más atención a tus manos que a la pantalla. Una vez estés acostumbrado a acelerar en los lados del halfpipe, soltando Z y presionando A, sólo necesitarás echar un vistazo a la pantalla de vez en cuando, mientras tus dedos van trabajando. De hecho (¡y promete que no vas a decir a nadie que lo hemos hecho!) va muy bien practicar en tus ratos libres con un joystick que no esté enchufado. Fíjate en la lista y despacito, muy despacito, presiona los botones del joypad según el orden indicado. Funciona, ya lo verás. Tienes que hacerlo cada vez más rápido, asegurándote de que accionas los botones en el orden adecuado... y ten cuidado no te hagas puré los dedos. Cuando tengas la confianza suficiente enchufa el joystick, ponte a jugar y enséñales quien manda. ¡Eh! Así conseguimos nosotros nuestro primer 720°.

JOYPAD	GIRO	PUNTUACIÓN
R+izquierda	180°	100
R+derecha	180°	100
R+anti	360°	200
R+rot	360°	200
R+anti y luego R + izquierda	540°	250
R+rot y luego R + derecha	540°	250
R+anti y luego R+anti+B	720°	300
R+rot y luego R+rot+B	720	300
R+anti y luego R+anti+B y luego R+izq.+B	900°	500
R+rot y luego R+rot+B y luego R+derech.+B	900°	500
R+anti y luego R+anti+B y luego R+anti+B+Z		1080°
3000		
R+rot y luego R+rot+B y luego R+rot+B+Z	1080°	3000

rot significa rotar el joystick en el sentido de las agujas del reloj.
anti significa rotar el joystick en el sentido contrario de las agujas del reloj.

Truco Descarado 2

PRACTICA EL 1080



En el principio del halfpipe, en el curso de aprendizaje, gira enseguida hacia la izquierda o hacia la derecha y dale a Z. Cuando estés cerca de la pared, gírate de cara al halfpipe. Una pequeña rampa invisible te lanzará por los aires, a una altura tan exageradamente elevada que tendrás siglos para practicar el 1080°.

COMBOS

Combinando piruetas de agarre y piruetas de giro puedes hacerte con gran cantidad de puntos. La norma es que una pirueta específica, como un 180° o un "Nosegrab" no puede repetirse dos veces seguidas, pero sí que pueden repetirse durante un combo. Ejemplo: 180+Method+Method sólo te da 500 puntos, pero con Method+180+Method puntúas 1500.
Fíjate en lo que sigue:
Combo de dos piruetas – 500 puntos
Combo de tres piruetas – 1500 puntos
Combo de cuatro piruetas – 5000 puntos
Combo de cinco piruetas – 8000 puntos
Combo de seis piruetas – 13000 puntos
Combo de siete piruetas – 20000 puntos
Combo de ocho piruetas – 30000 puntos



HORA DE ACTUAR

Bueno, se acabó la palabrería. Veamos las pistas y cómo superarlas.

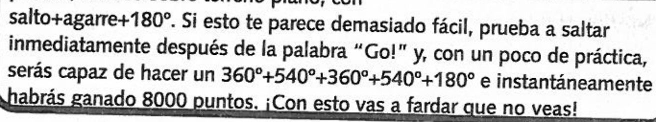
CRYSTAL LAKE

• Prueba contra el tiempo

Ignora los dos saltos iniciales y la primera bajada. Toma la rampa que queda al lado de la casa de la derecha. Agachándote y asegurándote que tu tabla esté en el nivel de la rampa, dirígete hacia la nieve. Cuando llegues a la macropantalla de televisión, gira hacia la derecha. Deberías poder mantenerte agachado durante casi todo el trayecto.

Truco Descarado 1

MÁRCATE COMBOS FÁCILES



Puedes marcarte fácilmente un combo de 500 puntos, incluso sobre terreno plano, con salto+agarre+180°. Si esto te parece demasiado fácil, prueba a saltar inmediatamente después de la palabra "Go!" y, con un poco de práctica, serás capaz de hacer un 360°+540°+360°+540°+180° e instantáneamente habrás ganado 8000 puntos. ¡Con esto vas a fardar que no veas!



TRICK ATTACK

Toma los dos primeros saltos, gira a la derecha en la colina y salta por la roca. Pasa de la rampa que hay cerca de la casa, pero elévate un poco por los flancos de la derecha. Vira y agarra al máximo hasta la línea de meta.

CRYSTAL PEAK

● TIME ATTACK

Ignora el primer salto y dirígete hacia la curva. Verás un saliente. Sáltatelo y mantén tu tabla sobre la nieve. Toma el siguiente giro a la izquierda y arrímate al lado izquierdo. Cuando estés sobre el hielo pega un giro brusco hacia la derecha y luego, en la pared, a la izquierda. Vira a la derecha y mantente agachado cuando vuelvas al espacio libre. Ahora, pégate al lado derecho. Presiona Z durante los baches y asegúrate de que tu tabla se mantiene paralela al suelo.

● TRICK ATTACK

Toma el primer salto y luego salta hacia la izquierda. Cuando estés por el medio, vira a la derecha, hacia el gran salto. En la curva gira a la derecha. Llegarás a un tramo recto que pide a gritos algunas de tus mejores acrobacias. Pasa la gran pantalla de televisión, toma el primer salto e ignora el segundo y toma el tercero, que queda un poco más lejos.

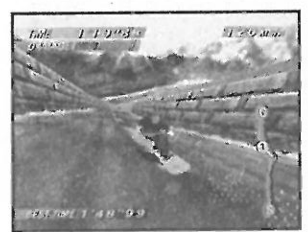
GOLDEN FOREST

● TIME ATTACK

Tienes que efectuar un giro crucial hacia la derecha en la primera curva, pero



modera la marcha con Z para evitar el flanco derecho. Olvídate de la nieve en polvo del principio (quédate a la derecha), salta por encima de los dos troncos y quédate en el medio de la pista mientras viras luego hacia la izquierda y evitas golpearte la cabeza. Salta el primer tronco y rodea el segundo. Sigue el riachuelo congelado y ten cuidado con la roca que hay en la bajada.



● TRICK ATTACK

Toma las mismas rutas indicadas arriba. Salta en la cima de cada colina y aprovéchate del tronco grande y de la catarata.

MOUNTAIN VILLAGE

● TIME ATTACK

Para empezar, presiona Z y quédate en la nieve. A medida que se abre el camino, pégate a la derecha, asalta el tramo de rocas y arrímate al lado izquierdo durante todo el trayecto hacia el túnel. Gira a la derecha (buscando las paredes), y otra vez a la derecha (pegado a la pared derecha) y luego a la izquierda. Salta los dos troncos y sigue por el lado de la colina que hay pasada la carretera. Tira hacia la izquierda, dejando atrás el montón de nieve y la rampa. Cuando llegues al salto de color amarillo y negro, gira a la derecha y quédate en el pavimento el resto del camino.

● TRICK ATTACK

Sigue el camino y salta por encima de la cabaña. Tira hacia la derecha, luego a la izquierda y salta por encima de la roca grande. Sigue el mismo camino hasta el montón de nieve, tírate por la rampa y manténte a la izquierda de la tubería. Dirígete al salto de color amarillo y negro, sigue el camino y

Truco Descarado 3

EL CAMINO MÁS RÁPIDO A TRAVÉS DEL TÚNEL

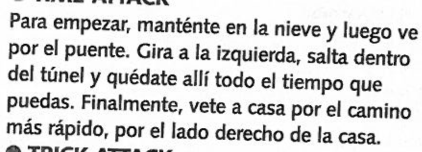
Dentro del túnel, gira primero a la derecha y luego a la izquierda. Cuando veas la luz al fondo del túnel, agáchate y sal volando todo lo lejos que puedas, pero no saltes. Pasa los dos troncos, salta y aminora hasta la zona llena de barro que conduce a una casa.



aprovecha el coche rojo para todas las acrobacias posibles.

DRAGON FOREST

Para poder llegar al Dragon Forest tienes que ganar la carrera Match con el modo de juego hard.



● TIME ATTACK

Para empezar, manténte en la nieve y luego ve por el puente. Gira a la izquierda, salta dentro del túnel y quédate allí todo el tiempo que puedas. Finalmente, vete a casa por el camino más rápido, por el lado derecho de la casa.

● TRICK ATTACK

Si quieres más saltos, gira a la derecha.



DEADLY FALL

Para poder jugar en la Deadly Fall primero tienes que ganar cinco recorridos Match en el modo experto.

● TIME TRIAL

Sigue recto y evita los baches. Tira por la rampa hasta la roca grande, saltando desde ésta para poder cruzar. Sigue el camino estrecho de la derecha, enderézate, pasa los dos precipicios y vira a la izquierda en la gran zanja helada. El desvío hacia la izquierda, como si no lo vieras, tú gira un poco a la izquierda y lánzate por el precipicio. Toma el camino del medio, gira a la izquierda por las rocas grandes y ¡Bingo!

● TRICK ATTACK

Manténte a la derecha para poder saltar. La única rampa está entre las cuatro rocas altas. Podrás superar bastantes rocas presionando y dando golpecitos a Z repetidamente.

Truco Descarado 4

ENCUENTRA EL SÚPER SALTO

Cuando veas la primera señal de neón, acelera todo lo que puedas y lánzate por el salto más increíble de todo el juego.



CASTLEVANIA

Esta aventura tenebrosa y ensoñadora atrapará a los más expertos cazadores de vampiros. Aquí tienes algunos trucos y pistas que te ayudarán a ahuyentar al malvado Conde Drácula (por lo menos durante un rato).

EL SEGUNDO TRAJE DE CARRIE

En la parte más alta de la Tower of Sorcery, justo antes de la salida, busca una antorcha que hay sobre una plataforma flotante. Utiliza el agua sagrada para ver el camino invisible que te conducirá a la joya púrpura que hay en la antorcha. Ésta te servirá para activar el desconocido número dos de la lista de ítems, que es el segundo traje de Carrie, una vez termines el juego.

ENCONTRANDO SECRETOS

Si pulsas el botón ACTION cuando estás frente a una estatua, en la mayoría de casos recibirás un pollo asado o un rosbif. A veces, la lectura de las pistas que hay inscritas en dichas estatuas te informará de otros secretos que hay escondidos. También en las cornisas hay secretos que se pueden alcanzar simplemente saltando hacia arriba a la vez que estirando tu personaje en esa misma dirección (no está mal saber esto, ¿verdad?).

MÁXIMA DIFICULTAD

Para obtener la máxima dificultad tienes que agarrar la primera joya verde que libera el primer secreto de la lista de ítems. Se encuentra en la etapa del bosque, en una antorcha que hay sobre una plataforma flotante. Con ella en tus manos, termina el juego con cualquiera de los dos personajes. Después de la secuencia de títulos de crédito, podrás

guardar el juego y seleccionar un modo nuevo, previamente inaccesible, que es el modo "HARD difficulty".



UN POTENCIADOR ESCONDIDO ANTES DE ENCONTRAR A DRÁCULA

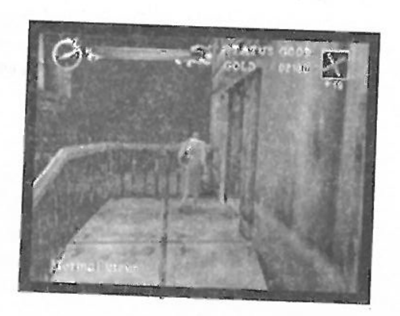
Cuando subes las escaleras en dirección al nido de Drácula, atraviesas dos torres antes de llegar a la última. En esta última torre, salta sobre una de las dos antorchas y avanza por la cornisa hasta el otro lado. Allá encontrarás una antorcha rompible con una joya roja y una plataforma flotante. Puedes andar sobre el aire y así alcanzar la plataforma si avanzas directamente en su dirección desde la antorcha de la joya roja. Dentro encontrarás un kit de restauración de salud, que te será útil en las batallas venideras.

EL SEGUNDO TRAJE DE REINHARDT

En la torre de ejecución, sube al tercer nivel y destroza una de las tablas con púas para conseguir la llave de ejecución. Ahora vuelve al nivel 2 y entra por la reja metálica que antes estaba cerrada con candado, y avanza por el corredor. Mira por encima de la cornisa para ver una plataforma flotante con una tabla con púas encima. Rómpela para sacar a la luz la joya púrpura, que es el número dos de la lista de ítems. Esto activará el segundo traje de Reinhardt.

ÍTEMS SECRETOS EN EL PATIO DEL CASTILLO

Espérate en el patio del castillo hasta las 12 de la noche. Una plataforma secreta saldrá de la fuente, permitiéndote acceder a los ítems que hay encima.





ANTORCHA SECRETA

Cuando llegues a la entrada del laberinto del jardín, gira a la derecha y mira hacia arriba. Verás una plataforma, y podrás acceder a ella mediante una cornisa invisible que hay delante de ti.
RECOMENDACIÓN: La cornisa invisible es también un buen sitio desde donde atacar a los perros una vez abiertas las rejas.



EL SECRETO DEL CONTRATO DE RENON

En el Villa Stage, Renon te dirá que hay una parte de su contrato que no podrás leer. Lo que en él se dice es que puedes visitar a Renon tanto como quieras, pero que el total que te gastes en comprarle cosas durante el resto del juego no puede superar las 30.000 monedas de oro. Si excedes esta cantidad, Renon luchará contra ti (curiosa forma de relacionarse con un cliente de su establecimiento).

HABLA CON ROSA

Para hablar con Rosa, una vampiresa que riega las rosas de la mansión, entra en la habitación donde están las rosas rojas.
A las 3 de la madrugada vendrá Rosa a regarlas.

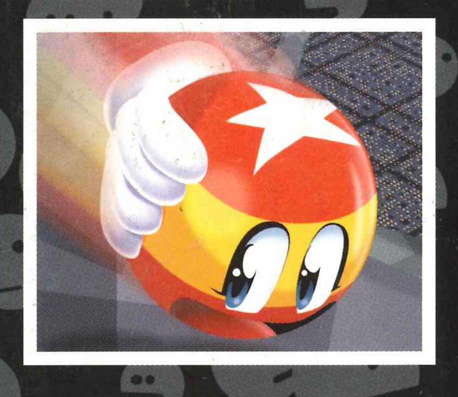




1080° Snowboarding



F-ZERO X



MC

MC ediciones
gratis con el número 17
de Magazine 64.
Prohibida su venta
por separado